

Formula One PlayStation 3, Shivering Isles

11. broj
maj 2007.

PLAY!



EXTREME
MEMBERSHIP



CT Computers
Member of
ComTrade Group

Burnout Dominator, Virtua Tennis 3 PSP

NAJAVE:
Guild Wars 2

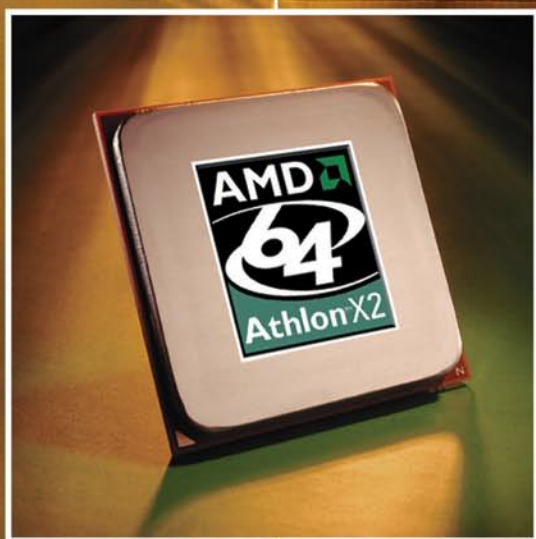
COVER STORY:
Genesis Rising



REVIEWS:
Virtua Tennis 3
Command & Conquer 3

Saitek ponovo napada!





Igraj bez granica.



SVE ZA



XBOX 360™



Extreme CC, Živka Davidovića 13, Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-8383

www.extremecc.co.yu, distribucija@extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

ZAVIRITE U KOMŠILUK



DESPERATE HOUSEWIVES™ The Game

U
PRODAJI
ZA
PC



Biti loš nikada nije izgledalo bolje!



Touchstone
Television

© Touchstone Television



Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecc.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

Uvodnik

Combo drive!

Pre nekoliko nedelja rekao mi je jedan prijatelj da je pročitao uvodnik u jednom drugim novinama, koji je mnogo loš. Šta više, toliko je loš, kao kada uzmeš moj uvodnik i uvodnik mog cenjenog kolege iz jednog drugog časopisa, i spojiš ih u jedan. Ja prvo nisam siguran da je takvo spajanje uopšte moguće, a drugo kolegu koji je takođe prozvan izuzetno cenim, tako da takav govor mržnje nisam mogao da tolerišem. Ali to nije poenta, poenta je zapravo, kako ljudi pišu uvodnike, šta ih na to tera? Neki vole da psuju, neki vole da analiziraju protekli meseci, neki stalno govore o vremenu napolju. A dal' to iko čita?

Da li bi uopšte jedan magazin mogao bez uvodnika? Ili bi se ipak skroz raspao? Da li bi ljudi primetili da ga nema? Sve su to pitanja na koja čovek može da da odgovor. Naravno, potrebna je debela analiza. Evo, ja recimo nisam mislio da iko čita moje uvodnike, ali me je taj prijatelj razuverio jer je potvrdio da on to radi. S obzirom da je jedini sa kojim sam



poveo priču o tome, mogu slobodno da kažem da na uzorku kojeg sam ja ispitao, 100% ljudi čita uvodnik u PLAY! magazinu. I to ne samo 100% onih koji čitaju PLAY!, već 100% svih ljudi na svetu. Sa druge strane, postoje i neke tradicionalnije metode ispitivanja. Evo recimo - „ako odete na www.play-zine.com/nagradnaigra, i budete među prvih 100 prijavljenih, možete da osvojite vrednu nagradu“. Ne mogu da vam kažem da li taj link postoji ili ne, ali mogu da vam kažem da imam jako dobre načine da pogledam koliko ljudi je zapravo na sajt i otišlo. Možda bih pak ovde mogao da napišem da se tu i tu, iza drveta, pod zemljom 3 metra desno nalazi čup na blagom, pa da vidim kako ćete na to reagovati. Postavim web kameru pored i radim live streaming.

A mogu prosto u sledećem broju da ne okačim uvodnik.

TOP 5

1. Command & Conquer 3 - Obavezno proverite kako smo se zabavili igrajući Tiberium Wars, igru koja najviše podseća na prvi deo sage iz Command & Conquer univerzuma.

2. MotorStorm - Kao što smo i obećali, nastavljamo sa opisima PlayStation 3 igara. Ovoga puta čitajte o igri MotorStorm. Deluje zabavno, izgleda zabavno, ali kakav li je multiplayer?

3. Virtua Tennis 3 - Novi tenis je stigao. Suviše je arkanan, ali da li je to sprečilo članove redakcije da se sa njim sjajno zabave? Mi ne mislimo tako! Čitajte šta je kolega Dolapčev imao da kaže, kako povodom same igre za PC, tako i povodom one za PSP.

4. Saitek GM3200 - Saitek se na velika vrata posredstvom firme CompDesk vraća na tržište Srbije, i mi smo se među prvim dokopali njihovog gaming GM3200 miša. Pogledajte naše utiske nakon višednevnog korišćenja.

5. The Shivering Isles - The Elder Scrolls: Oblivion svakako je jedna od najboljih igara protekle godine koju smo čak i mi nagradili sa nekoliko titula. Naravno, očekivano je bilo da će se za nju pojaviti i ekspanzija, koja je stigla pod imenom The Shivering Isles. Proverite naše mišljenje o ovom dodatku.

Broj 11 – maj 2007.

Izlazi jednom mesečno

Cena: besplatno

Glavni urednik:

Milan Đukić

Redakcija:

Nikola Nešović

Nikola Dolapčev

Srđan Bajić

Uroš Miletić

Luka Zlatić

Saradnici:

Vladimir Kosić

Nenad Dimitrijević

Miloš Hetlerović

Stefan Marković

Ivan Ognjenović

Vukašin Stijević

Lektor:

Petar Starović

Kontakt:

PLAY! magazine

Beograd

redakcija@play-zine.com

www.play-zine.com

Dizajn i prelom:

Miroslav Jović

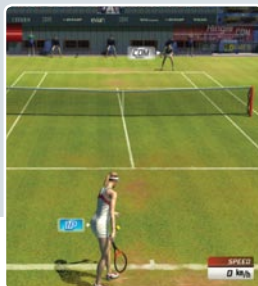
19 Guild Wars 2

Guild Wars je svakako jedan od najuspesnijih MMORPG naslova ikada. Delom zbog sjajnog izvođenja, delom zbog činjenice da je nakon kupovine potpuno besplatan. Nije bilo teško za očekivati da će Ncsoft izdati nastavak ovog naslova, a mi vam donosimo preview.



43 Virtua Tennis 3

Silna zabava za sve one koji vole ili ne vole tenis, za one koji vole ili ne vole video igre, i za one koji se često igraju ili one koji to nikada ne rade. Ko je probao VT3 nije ostao ravnodušan, a proverite kako smo mi ocenili igru.



58 Formula One

Kao što smo i obećali, od pre nekoliko brojeva krećemo sa redovnim opisivanjem naslova za Playstation 3. Sada je na red došao Formula One, i pročitajte šta je kolega Dolapčev imao da kaže o ovom simulacionom naslovu.



38 Geometry Wars

Jedna prosta ideja donosi stotine hiljada dolara u prodatim primercima, samo ako je lepo projektovana i implementirana u jednu igru. Kako to Geometry Wars odnosi pobedu u odnosu na desetine drugih grafički razvijenijih igara, pročitajte.



SADRŽAJ

- 5 Uvodnik
- 6-7 Sadržaj
- 8-10 TechWare
- 11 Flash
- 13 13th page
- 14-17 Flash
- 19-21 Preview: Guild Wars: Eye of The North
Guild Wars 2
- 22-23 Preview: Sacred 2: Fallen Angel
- 24-25 Preview: Warhound
- 27 Review sadržaj
- Review: Command and Conquer 3:
Tiberium Wars
- 29-33 Review: Genesis Rising
- 38-39 Review: Geometry Wars: Retro Evolved
- 40-41 Review: The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles
- 43-45 Review: Virtua Tennis 3
- 47-49 Review: TMNT
- 50-51 Modding: Battlestar Galactica
- Modding: Synergy
- 52 Modding: Coop Warfare
- Modding: Ballistic Weapons
- 53 Modding: Shock Wave
- 54-55 Review: Burnout Dominator (PS2)
- 56 Review: Virtua Tennis 3 (PSP)
- Review: Formula One
Championship Edition (PS3)
- 58-59 Hardware: Antec Nine Hundred
- 60-61 Hardware: Logitech Internet Headset
- 62-63 Hardware: Saitek GM3200
- 64 Hardware: Logitech Alto
- 66 Hardware: Logitech QuickCall
USB Speakerphone
- 67 Hardware: Saitek Command Unit
- 68 Hardware: Benq 222Wa
- 69 Hardware: GeCube X1950XT AGP
- 70-71 Hardware: Bežično od Saitek-a
- 72-73 Hardware: nVidia GeForce 8600GTS
- 74-77 Hardware: Veb dizajn
- 79 Software: Veb dizajn

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili hardvera. Evo kako ih mi delimo:



Gold – Zlatna nagrada dodeljuje se igri ili proizvodu (hardware-u) koji po svom kvalitetu zaslužuje da nosi najsvetlije odličje PLAY magazina.



Silver – Znate kada je nešto jako dobro, ali mu fali malo da bude sjajno? E pa u tom slučaju dodeljujemo srebrnu nagradu.



Bronze – Bronzana nagrada dolazi kao podrška igrama i hardveru koji je dobar ali koji zaslužuje da se makar malo izdvoji od drugih.

MORE

64 Saitek GM 3200

Saitek se vratio na našu scenu i predstavlja nam se velikim brojem uređaja i periferija. Za početak, isprobali smo Saitek-ovo gaming rešenje u obliku jednog računarskog miša, pod oznakom GM 3200. Pročitajte kakve smo utiske stekli.



60 Antec kućište

Antec je jedan od najpoznatijih proizvođača kućišta na svetu, a možemo se pohvaliti i time da posedujemo tri komada u našoj redakciji. Kako smo zadovoljni najnovijim primerkom gaming kućišta ovog proizvođača, proverite.



67 Logitech Skype

Pogledajte kako Logitech vidi svoju verziju Skype telefona, sve popularnijeg hardwarea i na ovim prostorima.



HD DVD još jeftinije!

Srećni smo, jer cena HD uređaja pada li pada. Wal-Mart je naručio dva miliona HD DVD plejera od kineske kompanije Great Wall, koja pri proizvodnji sarađuje sa tajvanskim Fuh Yuanom i nešto malo sa TDK-om. Trenutno najjeftiniji HD DVD plejer je Tošibin A2 za 400 dolara, a najjeftiniji BluRej je Sonijev BDP-S300 od 600 dolara. E ovaj momak će da košta 300 dolara. Kada će početi prodaja ne zna se, no firma očekuje da svi naručeni uređaji budu na lageru pre kraja 2008. godine.



CO2 kao gorivo!

Još jedna vest koja će obradovati sve zabrinute za budućnost naše planete i polarnih medveda. Univerzitet Kalifornije u San Dijegu napravio je prototip uređaj koji pretvara ugljen dioksid u gorivo. Umotvorina Kliforda Kubiaka i Arona Satruma 'hvata' Sunčevu energiju, pretvara je u električnu, i deli ugljen dioksid na ugljen monoksid i kiseonik. To ond označi da uređaj ne pravi samo alternativni izvor energije, nego i 'korisnu industrijsku hemikaliju' ugljen

monoksid. Naučnici uređaj prave koristeći galium-fosfid poluprovodnike, a kako kažu čista solarna energije nije dovoljna da bi ovaj uređaj radio te se zbog toga nadaju podršci Američkog Hemijskog Udruženja.

Philips Kristalni USB

Evo nove zanimacije za Paris Hilton, Filips je udružio snage sa Svarovskim i napravio super duper glamurozni USB drajv, optočen kristalima. Active Crystals kolekciju čine 1GB USB memorije, sa sve blještavim slušalicama. Curice sa Fešn TV-a moći će birati između mnogo različito dizajniranih eksterijera, no u principu se sve svodi na isto - kristalni USB. Ako kojim slučajem dobijete neki bonus ili čak platom možete sebi ili svojoj lepšoj polovini da priuštite ovako nešto, drajvove ćete moći da kupite u avgustu.



AMD

Novi mobilni AMD modeli

Giuseppe Amato iz AMD-a govori o AMD-ovim planovima za mobilno tržište u sledeće dve godine. Preciznih detalja o 65nm AMD Turion64 X2 procesorima nema, osim "da će se pojaviti uskoro na

tržištu", a otkriven je mobilni procesor kodnog imena Griffin za 2008, koji će se od K10 generacije razlikovati nedostatkom pune FPU jedinice. Pored procesora biće predstavljena i hibridna grafika, interesantna kombinacija integrisanih i diskretnih rešenja koja omogućava sistemu da koristi integrisano rešenje kada se koristi baterijsko napajanje, dok se kontrola prebacuje na diskretnu grafiku kada se koristi struja "iz zida". Mobilni IGP čipsetovi će imati novi DisplayPort priključak, a neki će imati i derivat novog R600 jezgra sa nativnom podrškom za DirectX 10 i Universal Video Decoder, sa hardverskim dekodiranjem H.264 videa, što će omogućiti puštanje HD materijala u punoj 1080p rezoluciji bez zastajkivanja već na Sempronu na 1 GHz.

Prodaja konzola u aprilu

I pored toga što je prethodnog meseca zabeležen blagi pad u prodaji igračkih sistema, Nintendo DS i dalje drma tržištem i drži top poziciju na listi, koja izgleda ovako:

1. Nintendo DS - 508.000
2. PlayStation 2 - 280.000
3. Wii - 259.000
4. Xbox 360 - 199.000
5. PlayStation Portable - 180.000
6. Game Boy Advance - 148.000
7. PlayStation 3 - 130.000
8. GameCube - 22.000

Čelnici Nintendo zadovoljno trljaju ruke i izjavljuju da su Wii i DS doneli ono što je bilo potrebno ljudima i da su vratili igranje u mase. Sa druge strane, PlayStation 2 se i dalje prodaje bolje od svih next-gen (sada već present-gen) konzola. PS3 je jedini zabeležio rast prodaje, dok je Wii pao za 22, a Xbox 360 za 12 procenata.



Microsoft za zemlje u razvoju

Microsoft je uvideo pretnju koju stvara One-Laptop-Per-Child projekat baziran na Linuxu, i zemljama u razvoju ponudio verzije Windowsa i Officea po ceni od svega 3 dolara. Paket uključuje Windows XP Starter Edition, MS Office 2007 Home i Student Edition, i nekoliko neimenovanih edukacionih programa. XP Starter Edition sadrži značajna ograničenja: maksimalna rezolucija ekrana je 800x600 tačaka (!), najviše tri korisnička programa mogu biti aktivna u isto vreme, a mašina može biti u mreži samo kao klijent.

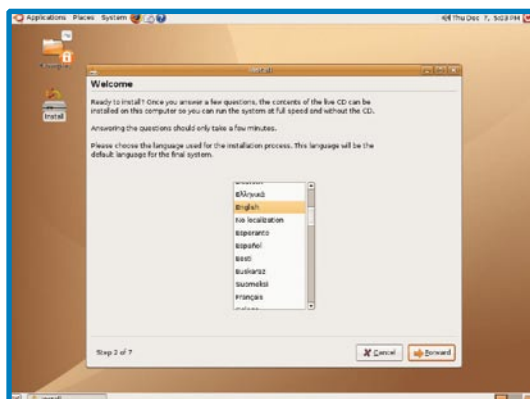
S obzirom da se u ovakvim zemljama pune verzije piratizovanog softvera prodaju za manje od tri dolara, verovatno Microsoft traži priliku da ubaci svoj softver u državne institucije ovih zemalja.



Novi Ubuntu

Posle dužeg perioda beta testiranja, najnovija stabilna verzija najpopularnije (po Distrowatchu) Linux distribucije Ubuntu ugledala je svetlost interneta. Ubuntu 7.04, od mилоšte zvan Feisty Fawn, raspoloživ je za download na nekom od brojnih HTTP/FTP mirrora kao i preko BitTorrent mreže, i uključuje kernel u verziji 2.6.20, Xorg 7.2, Gnome 2.18 kao i najnovije verzije popularnog softvera kao što je Firefox, OpenOffice, Gaim/Pidgin, Gimp i Rhythmbox.

Tu su alati za laku migraciju sa Windows sistema koji prebacuju sve bookmarke iz browsera i Instant Messaging kontakte, pojačana podrška za vlasničke drajvere za uređaje, automatska konfiguracija wireless mreže, detekcija i automatsko dovlačenje potrebnih video kodeka sa interneta itd. Diskove možete skinuti sa <http://www.ubuntu.com/getubuntu/download>.



Procureo info o 8800 Ultra

Na Dellovom sajtu su se nakratko pojavile specifikacije GeForce 8800 Ultra kartice koje su ubrzo povučene, ali je Fudzilla.com uspeo da prikupi informaciju.

Kao što je i pretpostavljano, u pitanju je overklokovani 8800 GTX sa procesorom na 650 MHz i GDDR3 memorijom na 2150 MHz preko 384-bitnog kontrolera. Jasno je da NVIDIA izbacuje ovu karticu kako bi formalno imala jači model od AMD-a čiji je R600 po preliminarnim rezultatima blago brži od postojećih 8800 GTX, ali se postavlja pitanje smisla kupovine ovakve kartice, s obzirom da EVGA već sada nudi 8800 GTX modele sa taktovima vrlo bliskim 8800 Ultra, koji se uz vodeno hlađenje lako mogu doterati do jačeg modela.



Apple iPhone popust

Epl i Mikrosoft ipak imaju i jednu zajedničku osobinu: obe kompanije dižu u nebesa svoj proizvod, želeći da se ime istog izgovara na kolenima. U MS-u je to slučaj sa Vistom, dok je Epl preterao sa iPhoneom.

Normalna je stvar da postoji neki promo period i da uz ugovor dobijate popust, no Kupertino je tek sad počeo da razmišlja o takvoj soluciji. U saradnji sa AT&T-om Epl bi za iPhone kupljen pod njihovim ugovorom trebao da odobri popust od 50 do 150 dolara, što nije zanemarljiv procenat imajući u vidu da će telefon od 8 giga koštati 600 zelenih.

Ovo bi ipak mogao da bude znatan udar na ekonomiju Epla jer bi tako u džep stavili čisto samo 50% od ukupnog profita.



Pixelview TV mobile

Pixelview je poznat proizvođač TV tuner uređaja sa kojim smo već imali prilike da se susretnemo, ali nam je PCMCIA TV tuner ipak prvenac tog tipa. Dolazi u malom i kompaktnom pakovanju, koje u sebi krije sam uređaj, drajvere, uputstvo kao i kesicu sa kablovima. Tu su adapter za antenu, antena za radio i konektori S-video tipa za sve druge eksterne plejere. Šta bi bio televizor bez daljinskog upravljača, a on je prisutan i ovde, u dobro poznatoj „slim“ formi sa kojom smo se prvi put upoznali na Creative Infra CD Rom uređaju. Pohvalno je to što TV tuner ne viri previše iz PCMCIA slotu što i dalje obezbeđuje dovoljnu mobilnost vašeg notebook-a a opet vam ostavlja slobodan USB port. Instalacija drajvera protiče relativno brzo i bez većih problema, i vi se kroz nekoliko minuta nalazite u glavnom meniju programa. Ovde moramo izneti pohvalu PixelView-u jer je program za upravljanje zaista jednostavan, funkcinalan i prijatno dizajniran. Moguće da je od njega bolji samo već dokazani Leadtek PVR softver za upravljanje TV tunerom, i zaista nam se sviđa to što ovaj softver ne forsira dizajnersku stranu ili pravi komplikovane menije i dugmiće.

Nadalje se sve odvija po dobro poznatom receptu. Potrebno je da podesite nekoliko osnovnih parametara. Tu su na prvom mestu kontrola zvuka, zatim to da li kanale hvatate putem zemljane ili kablovske antene, u kojoj zemlji se nalazite i slično. Nakon što to uradite dajte priliku PlayTV Mobile-u da skenira kompletan frekventni opseg i memoriše postojeće stanice, i gledanje televizije (ili slušanje muzike) može da počne. PixelView svakako ima svoju ciljnu publiku i ona se ogleda u vlasnicima notebook računara kojima nedostaje i taj vid multimedije. Stoga je jako lako dati generalni zaključak ovom proizvodu koji prosto, ako dođe do onih koji razmišljaju o takvom rešenju, samog sebe prodaje.



Toshiba OLED 30"

Nedavno smo pisali o Sonijevom 11" OLED televizoru kao i o njihovom planu o 27" OLED-u, no svu slavu danas je pokupila Tošiba, najavom da će za 2009. godinu spremiti organski televizor od celih 30 inča, iako su prvobitni planovi kompanije bili da se u te vode pusti daleke 2015. Time je ovaj prototip postao najveći u industriji. Tošiba ipak ne smatra da će OLED biti pretnja zahuktalom LCD trendu, no navode da superiornost tehnologije - manja cena proizvodnje, bolji kontrast i veći ugao gledanja, svakako u nekoj budućoj trci prednost daje novom načinu proizvodnje televizora.



Najprodavanije igre

u aprilu

Kao i uvek do sada, u rubrici Flash donosimo vam listu najprodavanijih igara iz čitavog sveta. Ovog meseca lista je zanimljiva utoliko što se World of Warcraft: Burning Crusade nalazi na trećem mestu a Simsi nisu prvi. Prvi je pak Command & Conquer 3: Tiberium Wars, drugi Simsi 2 Celebration Stuff, zatim pomenuti Burning Crusade. Slede dva Sims-a, pa "obični" WoW, pa još jednom C&C 3, pa Shivering Isles, čudo veliko – još jedni Simsi i konačno STALKER. Uostalom, pogledajte sami.

1. - Command & Conquer 3: Tiberium Wars - Electronic Arts
2. - The Sims 2 Celebration Stuff - Electronic Arts
3. - World Of Warcraft: Burning Crusade - Blizzard
4. - The Sims 2 Seasons - Electronic Arts
5. - The Sims 2 - Electronic Arts
6. - World Of Warcraft - Blizzard
7. - Command & Conquer 3: Tiberium Wars Kane Edition - EA
8. - Elder Scrolls IV: Oblivion Shivering Isles - Bethesda Softworks/2K Games
9. - The Sims 2 Pets - Electronic Arts
10. - S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl – THQ



PLAY!

Putovanje na selo

S tvarno me, moram priznati, impersionira to putovanje na selo. Iz više razloga, i sa više različitih nivoa. Prvo, imate ono putovanje kad ste jako, jako mali. Pa osim ako se ne setite da vas tamo očekuje neka sjajna zabava, onda će vam biti prilično veliki smor. Nema ni svih kanala na televiziji, nemate ni sve svoje igračke a jedina zabava vam je okolno rastinje ili poneko poljoprivredno oruđe. Ne treba naravno zaboraviti ni to da na selu možda i nema struje, ali ono što sasvim sigurno nema jeste razvijeni mokri čvor, pa ste osuđeni na to da u tri ujutru po zimi najvećoj izlazite napolje i idete iza kuće.

Zatim dolazi deo života kada ste malo stariji, pa opet idete na selo. Tu je jako važno da selo u koje idete nije baš selo u bukvalnom smislu te reči sa tri kuće i blatnjavim putem, već ono, seoce koji ima i "glavnu ulicu". Tu ste naravno vi već faca kada iz "glavnog grada" ili nekog drugog većeg grada dođete u selo, pa još ako postoji i neka diskoteka, na konju ste. Naravno, to podrazumeva da ste podložni uticajima i volite sve što vole mladi, jer ćete se bogami naslušati "Sve mi tvoje nedostaje" i "Sve je na prodaju" dok "DJ" ne zasnira "fajront" već negde oko jedan posle ponoći. Tada, zbog dokazivanja, malo lakše "preživljavate" boravak u ruralnim delovima, ali vam još uvek to nije dovoljno. Nedostaju vam sasvim sigurno vaša devojka, računar, omiljeni kafić i ponešto pored toga.

E onda dolazi do laganog obrta u dešavanjima i već kada u nekom fakultetskom ili post-

fakultetskom periodu krenete da razmišljate o selu, tu već razmišljate o relaksaciji. Uopšte vam ne nedostaju ni računar, ni devojka, ni mobilni telefon ni mokri čvor. Vi samo želite da odete na selo, sednete na prvu livadu (ili u voćnjak) stavite šešir na glavu i uživate u tišini i tek ponekom zvuku koji se tu može čuti, a u potpunosti je prirodan i ne dolazi od televizora, aviona, radio prijemnika i ostalo. Tada čovek može zaista da "napuni baterije", dobro se odmori, i zaista želi da ide na selo na odmor. To je znači taj neki treći stadijum. U prvom vas potpuno mrzi, u drugom vam je smor ali ajde možete da se pravite da ste faca, u trećem zaista želite da idete, i to je zapravo jedna od najdužih faza, i onda stiže i četvrta – penzionerska.

U toj četvrtoj fazi ste već smoreni od svega što ste morali da radite i doživljavate tokom svog života, i u tom selu ste već bili stotinu puta, a i penzionerski život je takav da nemate vi tu od čega zapravo da se odmarate. To praktično znači da ovoga puta na selo idete samo iz koristi. Tako na primer većina matorana na selo odlazi sa samo jednom torbom koja je polu puna, vraća se sa osam duplo većih. A unutra, sveža jaja, sveže mleko, sir, kajmak, suvo meso, pilići, krompir, luk i onda naravno stvari kao što su na primer rakija, suve ljute paprike i slične radosti. Ti autobusi koji idu sa sela za Beograd ili druge veće gradove upravo iz tog razloga i jesu jedni od retkih koji su puniji kada se vraćaju nego kada odlaze, ali eto, šta ćete. Barem posle toga imate sveže meso i sjajan sir recimo u Gibanici.



Supermenz

Blizu završetka ovog broja, svetom je prozujala informacija da je kriptonit nađen blizu Jadra, nigde drugde do u Srbiji. Na ovaj način (u novijoj istoriji barem) pridružili smo se drugim svetskim čudima sa Balkana, kao što su recimo bosanske piramide, ili hrvati koji zapravo nisu potomci slovena. Kažu da ovaj naš Kriptonit nije zelen već beo i nije radioaktivan, ali je sasvim sigurno da bismo Supermenu došli glave kada bi se pojavio. Međutim, pravo pitanje koje se postavlja jeste da li smo mi onda super, ili smo loši? Ako imamo kriptonit, koji je postojao i kod Supermena na rodnoj planeti, da li smo mi onda zapravo „supermeni“, ili smo kao mnogo puta do sada predodređeni da budemo „loši momci“ jer imamo produkt koji jedini ume da zaustavi bržeg od aviona snažnijeg od lokomotive.

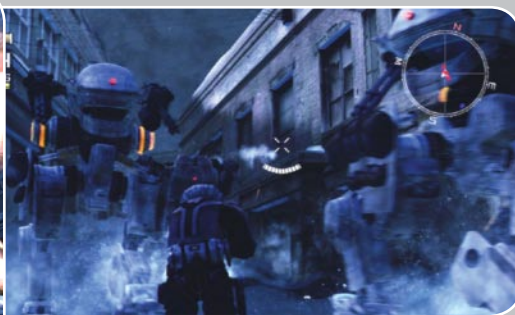
Jedino je sigurno – tvorci serije Smallville dobili su ideju kako da oblikuju jednu (ako ne i više) od narednih epizoda njihove hit serije. Nije da će to biti nešto novo, već su oni obrađivali tematiku Balkana, ali im se sada ukazuje prilika da to urade na jedan potpuno novi način.

Hah, sad sam se setio i onog vica s ženom i mužem koji se vraća kući u 06 izjutra a žena ga sve vreme naziva Supermenom. Ako ga niste do sada čuli podsetite me da ga ispricam narednog puta.

Lost Planet

i za PC

Famitsu.com donosi izveštaj, na japanskom doduše, u kojem se, izgleda, otkrivaju planovi za izadavanjem Lost Planet naslova na PC platformi. Ovaj projekat nastaje kolaboracijom Nvidije i Capcom, a datum izlaska je već jun ove godine. Igra će doneti podršku za DirectX10 kao i rezolucije do 2560x1600.



Guild Wars turniri!

Svakog meseca počevši od Maja će se održavati Guild Wars turniri, nagrade će varirati od jednog do drugog ali sve skupa, radi se o fondu od 10.000 američkih dolara. Više informacija u vezi izvođenja turnira, pravila ili bilo šta tome slično što bi moglo da vas interesuje možete naći na zvaničnom Guild Wars web-sajtu -

http://eu.guildwars.com/pvp/article/competitive_future/



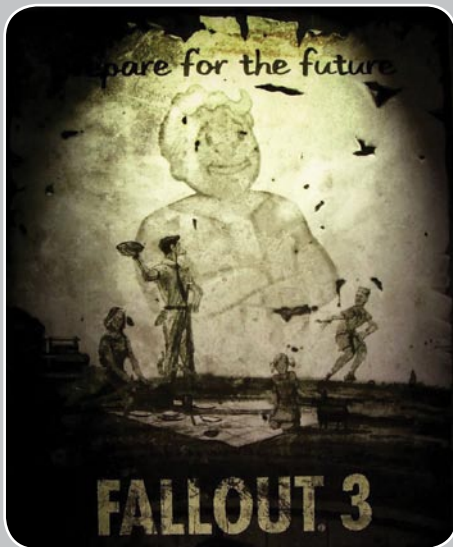
Penumbra zlatna



Got Game Entertainment javlja da je njihova horor igrice iz prvog lica - Penubra Over-ture sada u zlatnom stanju, i da je trenutno dostupna za download, tj. on-line prodaju. Igra će se u radnjama pojaviti 7. Maja, a više informacije o svemu ovome možete naći na zvaničnom sajtu igre - www.penumbraoverture.com

Bethesda kupuje Fallout franšizu?

Gamasutra je javila kako je Bethesda pazarila prava na post-apokaliptički Fallout od Interplay-a, te da će razvijati singleplayer Fallout 3. Interplay još uvek zadržava pravo da razvija Fallout MMO naslov, ali razvoj mora početi u roku od dve godine, igra mora biti izdata u roku od šest godina i finansiranje mora biti obezbeđeno i u vrednosti od najmanje 30 miliona dolara. Ukoliko Interplay-u nešto od ovoga ne pođe za rukom, gube pravo da izdaju igru.



Stigao Interlude

NCsoft javlja da je izašao Interlude, još jedan u nizu besplatnih dodataka za Lineage II koji povezuje predhodne i predstojeće nastavke ovog MMORPG-a. Interlude je most u priči između The Chaotic Chronicle i sledećeg poglavlja igre - The Chaotic Throne. U slučaju da niste do sad igrali Lineage, ovo može biti prilika za vas da se priključite ostatku od 17 miliona igrača širom sveta. Više informacije o svemu ovome na zvaničnom sajtu Lineage igre -

<http://www.lineage2.com/>



Blizzcon 2007

Blizzard Entertainment je najavio Blizzcon 2007, održaće se u Ahaheim-u, Kalifornija, od 3. do 4. Avgusta. Cena karte je 100 dolara i već je u prodaji. Ono što je zanimljivo je da su zakazali Blizzcon istog vikenda kada se održava i Quakecon u Dallas-u. Marty Stratton iz id Software-a nalazi ovo poklapanje hepniga "nesrećnim" i misli da Quakecon neće izgubiti na posećenosti, jer je tamo ipak ulaz besplatan.



LoTR Online Special Edition

Turbina i Midway objavljuju planove za Special Edition igre Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar. Ova Special Edition verzija igre će pravim fanovima Gospodara pružiti dosta toga, od bonus DVD-a, soundtrack-a, buddy pass-a do in-game itemima i bonusima. Igra bi trebalo 24. Aprila da se pojavi, a ukoliko želite ovu Special Edition verziju ovog MMORPG-a, već je možete rezervirati tj. pre-orderovati.



Tim Sweeney vs Windows Live

Next Generation kači izveštaj baziran na 1UP Podcastu u kojem Tim Sweeney iz EPIC-a izražava svoj skepticizam oko Windows Live servisa iz Microsofta. On tako navodi da je glavni problem u tome što sve što MS implementira i naplati, razvojne kuće ne mogu da implementiraju same za sebe. Tim kaže da je ekipa navikla da, kao PC developerska kuća, sama razvija i definiše set mogućnosti koje će igra doneti, i šta će oni dati igračima, a sada je to potpuno drugačije. Zaključak koji Tim navodi jeste da oduzimanje igračima sve ono što su do sada dobijali besplatno (dodatne mape, modovi itd), i naplaćivanje toga, neće dobro proći ni kod igrača, ni kod Epica, ni kod ostalih velikih izdavača.



WSVG igre

World Series of Video Games i zvanično je najavio listu igara koje će se furati na njihovim turnirima ove godine.

Tu su na prvom mestu Quake 4 1na1 kao i Fight Night Round 3, ali i Guitar Hero 2 i, pazite sad - World of Warcraft 3 na 3. Call of Duty 2 će se igrati u Dalasu i Orlando u Julu i Avgustu ali ne na velikom finalu, dok će Counter Strike 1.6 biti korišćen u azijskim i evropskim turnirima kao i najmanje jednom turniru u Americi.



Čisto da podsetimo, četiri glavne igre igraće se na šest "stanica", a ukupan fond nagrada je 750,000 dolara.



Razvojni tim: Arena Net/NCsoft
Izlaze: GWEN krajem 2007. GW2 tokom 2008.
Kontakt: www.guildwars.com

Guild Wars: Eye of the North

Guild Wars 2

NCsoft i Arena Net su prilično brzo odustali od plana da svakih šest meseci izdaju po jednu novu kampanju za Guild Wars. Razlog tome je zapravo vapaj igrača koji su, iako zadovoljni Factions-om i oduševljeni Nightfall-om tražili zaključenje priče iz Prophecies-a (prvog GW-a) i značajnije promene koje bi uzdrmale čitav svet Guild Wars-a. Prvi korak je Eye of the North, prva ekspanzija za Guild Wars, a zatim će uslediti Guild Wars 2, pravi punokrvni nastavak.

Već krajem ove godine (možda već u oktobru, ali najkasnije do božićnih praznika) izlazi ekspanzija koja bi trebalo da dodatno opiše priču iza invazije Charrova na Ascalon, ali i da polako pripremi igrače na Guild Wars 2. Eye of the North je dizajniran samo za likove 20. nivoa i zahtevaće da igrač poseduje makar jednu od prethodne tri kampanje. Činjenica da nije stand alone će biti ublažena cenom, koja će biti nešto niža od one na koju smo navikli za GW proizvode.

Priča ide ovako: Snažni zemljotresi su zatresli sva tri velika kontinenta – Tyriu, Canthu i Elonu, otkrivajući ulaze u pećine povezane sistemom tunela. Nakon istraživanja otkriveno je da su Patuljci u jeku sukoba sa Destroyerima, njihovim, mislilo se legendarnim, neprijateljima. U podzemlju žive i Asure, magična stvorenja koja polako pokušavaju da se nastane i na površini, ali trenutno imaju važniji posla – bitku protiv pomenutih Destroyera. Kroz magične portale koje su Asure podigle, heroji stižu u naselje još jedne do sada nepoznate rase pod nazivom Norn. Odatle se priča grana u tri manje. Jedna ima veze sa Nornima i opasnostima koje im prete. Druga je potraga za izgubljenom legijom Askalona koja će igrača odvesti u zemlje koje oduvek pripadaju Charrovima. Treća je pomoć Asurama. Nakon toga sledi bitka sa Velikim Destroyerom koja će otkriti začetke onoga što će igrača čekati u Guild Warsu 2.

Sve ovo će se odvijati u četiri nova prostranstva: zemlji Charrova koja se nalazi severno od Askalona i začudo je puna zelenila; pećinama ispod

Tyrie, koje su iskopale generacije Patuljaka, Asuri i ostalih podzemnih bića; teritorije Norna; još dalje u Shiverpeakima, gde samo najjači opstaju zbog neljudske hladnoće; Tarnished Coast, na ivici Maguume, gde su se naselile Asure pobile iz podzemlja. Pored toga u Eye of the Northu igrači dobijaju 150 novih veština, 10 novih heroja (iz redova Norna i Asuri), 40 novih oklopa i mnoge nove predmete i oružja. Od svega navedenog za Guild Wars 2 su najvažnije Asure i Norni, koji će biti igrive rase. Nastavak priče o sukobu Ljudi i Charrova (koji će takođe biti igrivi). Upoznavanje igrača sa velikom opasnosti sa kojom će se sukobiti u nastavku. I na kraju uvođenjem mesta pod nazivom Hall of Monuments. Značaj ove građevine je sledeći: GW2 se odvija na Tyriu nekoliko stotina godina nakon dešavanja iz Guild Warsa, a u Arena Netu smatraju da treba nagraditi verne igrače. To će učiniti tako što je u nastavku moguće napraviti potomka jednog (samo jednog!) od likova koje ste vodili u GW-u, a on će u Hallu moći da nađe mnoge stvari koje će mu pomoći, a zavise od dostignuća koje je njegov pretek postigao dok se bavio poslom avanturiste. Oni koji nisu igrali GW kreću od nule. Upoznavanje virtuelnog potomka, ili pravljenje novog lika će sačekati najmanje kasnu 2008. godinu, a sredinom godine (najranije) biće puštena u rad javna beta.

Guild Wars 2

Guild Wars 2 će zadržati i unaprediti mehaniku igranja koja je proslavila Guild Wars, ali će se sukobiti sa jednom od stvari koja ga je odvajala od ostalih MMO igara. GW je često nazivan "samo" kooperativnim online RPG-om zbog



potpuno razdvojenih PvE i PvP delova i činjenici da je svaki predeo koji je moguće istražiti instanciran. U nastavku će to biti izmenjeno uvođenjem perzistentnog sveta (kao npr. u WoW-u), približavanjem PvE i PvP sadržaja, ubacivanja više igrivih rasa i dizanja limita nivoa sa dosadašnjih 20. Pored toga biće napravljen potpuno novi grafički engine, koji će omogućiti veću slobodu pokreta (i dodati skakanje u igru!), omogućiti bolju interakciju sa predmetima, između ostalog njihovo lomljenje, paljenje i korišćenje u borbama, a uz to učiniti GW lepšim nego što je sada.

Fokusirajmo se prvo na svet i instance. Iako će postojati izdvojene tamnice i pećine u koje se posebno ulazi, bez mogućnosti da se osim vaše grupe nađe još neka, a gde će se nalaziti dobro oružje i specijalni protivnici, ostatak sveta će generalno biti otvoren za sve. Kako ne





bi dolazilo do svađa oko predmeta koji ispadaju i kampovanja oko mesta gde se "spawnuje" željeno čudovište, uvodi se sistem u kom grupa koja prva napadne stvorenje uzima predmet koji nakon toga ostane. Takođe, vrednija stvorenja će biti moguće "prizvati" samo određenom serijom akcija, te će ona ostati na raspolaganju samo grupi koja je te akcije i izvela. Svesni da je deo igrača Guild Warsa više voleo

PvE u instancama, od WoWolikog sveta, Arena Net ostavlja mogućnost da se svaka perzistentna zona izdvoji u posebnu instancu. Dakle, ako želite više interakcije imate zajednički svet, ako volite osamu (ne tog, naravno), izdvojite zonu samo za sebe.

Postoji i želja za širenjem postojećeg potraga/misija sistema. Poenta je, zapravo, učiniti da se sve grupe na određenom mestu osećaju kao da su deo jedne veće skupine.

Zamislite pet grupa avanturista koji se mirno bave svojim poslom, a onda se iznad njih pojavi zmaj. Jedna grupa ne može da ga otera, zmaj ruši obližnji most i odlazi. Ka mostu kreću radnici da ga poprave, ali ih napadaju banditi. Ukoliko avanturisti ignorišu događaje, banditi pljačkaju i ubijaju. Sa druge strane moguće ih je oterati ili pohvatati. Još ranije, bilo je moguće da svih pet grupa napadne zmaja, savlada ga i dobije veću nagradu od vlasnika zamka koji se nalazi iza mosta... Planiraju se znatno komplikovaniji lanci događaja, koji će imati više uticaja na svet oko igrača.

Uvođenje svega ovoga je moralo da utiče i na način na koji lik leveluje. Umesto dosadašnjih 20 nivoa, a zatim dobijanje jednog skill poena umesto



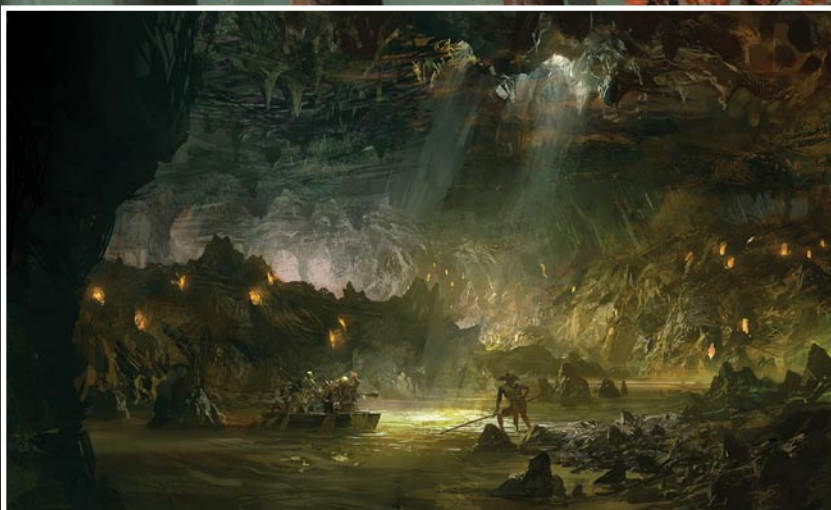
nivoa, sada će osnovni limit biti postavljen na 100 uz ogromne razlike između likova recimo 50. i 75. nivoa, biće moguće razvijati se i iznad stotog nivoa, ali uz jako male razlike. Problem razbijanja grupe drugara tako što jedan nema vremena da leveluje brzo kao ostali će biti rešen sistemom sličnim onom koji je iskorišćen u City of Heroes-u. Lik niskog nivoa dobija pristup svim veštinama koje bi imao da je na nivou na kom su mu saputnici, ali sa smanjenom snagom.

Velike promene treba očekivati u PvP sistemu. Pre svega zbog činjenice da se odustaje od kreiranja specijalizovanog lika najvišeg nivoa, a zatim i zbog uvođenja masovnih bitaka između svetova koje će se odvijati u takozvanoj Magli (prostoru koji odvaja svetove Guild Wars-a 2 jedne od drugih). Treba napomenuti i da će se obratiti pažnja da sve igrive rase budu dovoljno raznolike, da igranje svakom od njih bude drugačije iskustvo. Jedan od načina da se to postigne je uvođenje rasnih sposobnosti.

Pored svega nabrojanog, Guild Wars 2 će zadržati nepostojanje mesečne pretplate. Dakle, kupite igru i uživajte kad god poželite, i koliko dugo želite, a bez smanjenja bankovnog računa ili rituala dvomesečne kupovine greb-greb kartice. O mogućnostima da se ne igra šest meseci, pa joj se posle vrati bez opasnosti da nalog bude izgubljen, ili da se ode na dvonedeljni odmor, a da se ne gubi pola mesečne pretplate da ne pričamo...

Sve ove vesti ne znače da se od Guild Wars-a 1 odustaje, nití da će igrači biti naterani da pređu na nastavak. Serveri će biti održavani i unapređivani sve dok postoji dovoljno interesovanje igrača, a vrlo je verovatno i da Eye of the North nije poslednje uvođenje novog sadržaja u igru. Sve u svemu, u periodu od oktobra 2007. do oktobra 2008. igrače Guild Wars-a očekuje mnogo toga, a mi ćemo vas obavestavati na vreme.

Luka Zlatić



Razvojni tim: Ascaron Entertainment

Izlazi: Tokom 2008.

Kontakt: www.sacred2.com

Sacred 2: Fallen Angel

Izvor same misli u Ankariji oduvek je bila T-Energija, magična sila stara koliko i samo vreme. Dugo su se o njoj brinuli anđeoski Serafimi, ali je došlo vreme da je predaju mlađoj rasi – vilenjacima. Tako je došlo do procvata vilenjačkog kraljevstva, ali i do sukoba unutar njihovih redova o najboljem načinu za korišćenje T-Energije. Usledio je krvav građanski rat čiji je jedini ishod po vilenjake bila propast carstva. Nažalost, to nije bilo sve. Mnoge druge rase su postale svesne magične energije i pokušale su da je iskoriste u svoju korist, što je dovelo da promene u samoj njenoj srži. Nekada sila dobra, iskvarena T-Energija je sada postala negativna, a kao posledica živa bića su mutirala, predeli su postali nenaseljivi, mnogi veličanstveni gradovi su potpuno uništeni ili izopačeni. Širom Ankarije okupljaju se heroji, jedni u pokušaju da povrate dobro T-Energije, a drugi sa željom da do kraja iskoriste njen negativni potencijal... ►

Početkom 2008. i mi, igrači, ćemo moći da odlučimo o sudbini T-Energije, u igri Sacred 2: Fallen Angel, čija se radnja odvija nekih 2000 godina pre događaja iz prvog Sacreda. Biće moguće izabrati jednog od šest ponuđenih likova – tri dobra i tri zla, tri muška i tri ženska i voditi ih u klasičnom hack and slash stilu kroz Ankariju. Pored kliktanja levim dugmetom miša na protivnike dok ne skončaju, postojaće i veliki arsenal specijalnih poteza koji će pre svega pomagati kada je igrač brojčano nadjačan. Za prelazak glavne priče biće potrebno oko 40 sati, ali će biti moguće igrati mnoštvo (oko šest stotina) sporednih questova. U zavisnosti da li igrate dobrog ili zlog lika



i priča će se prilično menjati, te se može reći da su u pitanju dve odvojene priče, a to bi mogao da bude dobar razlog da se igra kompletna pređe dva puta. Sacred 2 poseduje i pet nivoa težine što bi trebalo da zadovolji sve profile ograča, od najzahtevnijih, do onih koji traže samo laganu hack and slash zabavu bez mnogo frustracije.

Možda i najveća zaraza u igrama ovog tipa je opremanje lika i skupljanje najbolje moguće opreme. U Ascaronu su svesni ovoga pa će Sacred 2 nuditi širok izbor oklopa, oružja i magičnih predmeta. Kako bi se izbeglo vraćanje do prodavca svakih par minuta i rasprodaja opreme komad po komad, ili bacanje novca koji se uvek može pametno iskoristiti, predmete koje igrač ne smatra dovoljno vrednim može da prebaci u spremište za smeće koje će zatim moći đuturi da proda kada dođe do prodavnice.

Između lokacija je moguće putovati peške, što je dugotrajan i mukotrpan

posao (da bi se prepešaćila Ankarija po širini potrebno je oko 5 sati), zatim konjima ili posebnim jahaćim životinjama, među kojima su



čak i zmajevi. Vremenom će se po mapi otvoriti portali koji će potpuno olakšati i ubrzati putovanje između gradova. Gradovi su naseljeni stanovnicima, koji slično Oblivionu, imaju svoje živote. Tako ćete prodavca moći da nađete u radnji radnim danima od 9 do 17h, petkom uveče u krčmi i slično, subotom kako se svađa sa ženom zato što se rano izjutra vratilo kući... Ok, verovatno neće biti baš tako detaljno, ali biblioteka radnji koje NPC-evi mogu da obavljaju trenutno broji oko 200 različitih akcija, a sigurno će još rasti do izlaska igre. NPC-evi prate vaše radnje i igračeva reputacija i odnos sa stanovništvom uveliko zavise od puta koji je izabran – ispravljanje T-Energije ili njeno korišćenje u zle svrhe.

Grafika za sada izgleda sasvim fino, mada su animacije malo trzave, što je verovatno plod ručnog animiranja, odnosno izbegavanja da se u razvoju koristi motion capture tehnika. Mix klasičnog fantasy-a i tehnološki naprednijih oklopa i oružja nije nov, ali izgleda odlično i imali smo prilike da vidimo par sjajno dizajniranih oklopa i oružja. Pored, za ovaj žanr, standardnog izometrijskog pogleda, lika je moguće pratiti i "kamerom s ramena", kao na primer u Resident Evilu 4.

Sacred 2 se razvija uporedo za PC i Xbox360. Igra će na obe platforme nuditi skoro identično igračko iskustvo, a jedine razlike će biti prilagođenost kontrolisanju mišem i tastaturom na PC-u, odnosno gamepadom na Xbox-u, i nešto drugačiji sistem online igranja. Za divno čudo, igrači na obe platforme će moći da igraju međusobno. Iako na PC-u postoji mnogo Diablolikih igara, Sacred je uživao kulturni status, i važio za možda najbolji klon Blizzardovog super hita. Xbox360 je ionako u deficitu sa akcionim RPG igrama, te treba očekivati uspeh Sacreda 2 na obe platforme.

Luka Zlatić



Razvojni tim: Techland

Izlazi: Krajem 2007.

Kontakt: <http://warhoundgame.com/index.php>

Warhound

Jedan od najpopularnijih poslova danas je plaćenički. Ukoliko ste uspešni, posetićete egzotične lokacije, iskaliti frustracije na onima koji su to zaslužili i zaraditi brdo novca. Ok, možda nije tako u stvarnosti, ali jeste u igri Warhound. Ovde će vas zapošljavati vlade raznih država, biznismeni i "biznismeni", a u sklopu misija ćete imati priliku da posetite egzotične lokacije, iskalite frustracije na hm... i zaradite... Znae već kako to ide.





Warhound se pravi paralelno za PC i Xbox360 i koristi četvrtu generaciju Chrome grafičkog enginea. Naravno, vlasnici PC-a neće ostati bez next-gen uređaja, jer će igra koristiti DirectX10, Pixel Shader 4.0 i HDR, što obećava vrhunsku fotorealističnu grafiku, sjajne svetlosne i druge efekte (vatra, voda, dim...), realno senčenje i savršen fizički model. Fizika neće biti ograničena samo na rag-doll efekte i poneki sanduk, već je uložan poseban trud da svaki busen trave na koji ćete naići reaguje na metke, eksplozije, pa i korake lika. Koliko će igra biti optimizovana i hoće li biti DX9 verzije su pitanja na čije će odgovore morati malo da se sačekaju.

Naravno, koliko god da je vizuelni ugođaj važan za igru, važna je i priča i sistem igre. Kao što je rečeno, igrač je u ulozi plaćenika koji bira misije širom sveta, od Južne Afrike, preko Balkana, pa do malih ostrva u Pacifiku. Misije su prilično raznolike, što obećava dobar replay value, i mogu biti spasavanje bogataševe ćerke, eliminacija zlog diktatora, zaštita konvoja sa medicinskom opremom od napada i slično... Iako igra ima priču i cilj da se postane najuspešniji plaćenik, moguće ju je igrati nelinearno, odnosno potpuno proizvoljno birati misije. Postoje i određena ograničenja koja proizilaze iz igračevih postupaka. Ukoliko je u prethodnoj misiji ubio vođu krimi lanca, izgubiće pristup misijama koje bi mu taj čovek ponudio. Još jedna stvar koja utiče na izbor misija je i specijalizacija. Tokom igre plaćenik se razvija i uči veštine iz tri klase: oružje, alpinizam, mehanika. Dakle, ukoliko želite da se bolje snalazite na teškom terenu i snajperišete sa kozijih staza, alpinizam je put za vas. Većina misija će imati tri različita generalna puta kojim se mogu preći, dakle za svaku klasu po jedan.

Manipulisanje finansijama će takođe biti važan deo igre. Pored dogovorene cene za rešavanje misije, moći ćete da prodajete oružje, predmete ili vozila koja pokupite usput. Ne treba očekivati čuda, pošto je sa sobom moguće poneti realističnu količinu opreme. Pare će se, naravno, trošiti na



municiju i održavanje arsenala, popravke voznog parka, ali i na satelitske snimke terena (stariji snimci su jeftiniji, ali su i manje sigurni), dodatne informacije o misiji ili iznajmljivanje helikoptera koji će vas odvesti na sigurno kada pređete misiju. Sa vremena na vreme, u misijama će se pojavljivati i drugi plaćenici. To ne znači da odmah treba da pucate jedni na druge. Postojeće situacije u kojima je lakše (ili jedino moguće) udružiti se sa kolegom i podeliti nagradu. Ali, biće i misija u kojima je cilj ubiti nekoga koga drugi plaćenik štiti ili obratno. Kao i situacija u kojima više ljudi juri isti cilj, i gde treba biti brži i snalažljiviji od takmaca.

Ni sve ovo gore navedeno ne bi vredelo mnogo bez zarazne i zanimljive igrivosti. U Techlandu obećavaju znatno furiozniju akciju nego što bi se iz igre ovog tipa moglo očekivati. Mnogo šmeke akcionog filma iz osamdesetih i Rambolikog glavnog junaka koji je definitivno čovek, ali se mnogo dobro snalazi u borbi i puškaranju.

Sve ovo biće dostupno i u multiplayeru za maksimalno 32 igrača. Za sada je sigurno u klasičnim capture the flag i deathmatch modovima. Najavljene su i kooperativne i takmičarske misije slične onima u igri za jednog igrača, ali na manjim mapama. Igrači koji vole modovanje biće zadovoljni pošto će Techland uz Warhound dati i jednostavan editor mapa.

Iako će 2007. godina biti puna kvalitetnih FPS igara, Warhound ima svoju šansu da se izbori za mesto pod suncem, i zadovolji Ramba koji se krije u igraču pucačina.

Luka Zlatić





WWW.SPEED-INDUSTRY.COM



43

Virtua Tennis 3

Mnogi bi se začudili kako to da nam je baš Virtua Tennis 3 jedan od glavnih opisa u broju. Međutim, ako ste pročitali našu najavu, a možda i "pokupili" pokoji komentar sa interneta, onda vam je jasno da ova igra ima potencijal da osvoji nagradu za najzabavniji proizvod igračke industrije u 2007. godini.



29

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

Dovoljno je reći sjajna grafika, filmske međuscene i dobra atmosfera, da bude dovoljno da isprobate Command & Conquer: Tiberium Wars. Kada još tome dodamo da je ovo C&C kakav je nekada bio, onda je to preporuka sama po sebi.



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promovirše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz "quick facts" polja, pa se tako deli na tri sfere:

OCENA

84

od 100 do 80 - "Orange zona" - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OCENA

65

Od 80 do 60 - "Yellow zona" - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom "tu negde", i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali "ono nešto", što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

OCENA

22

Ispod 60 - "Gray zona" - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

29 – 33	Command and Conquer 3: Tiberium Wars
35 – 37	Genesis Rising
38 – 39	Geometry Wars: Retro Evolved
40 – 41	The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles
43 – 45	Virtua Tennis 3
47 – 47	TMNT

PLAY!

redakcija za potrebe reviewova koristi Benq FP93GX monitor





KLAN RUR INDUSTRIES

www.klanrur.co.yu

Command and Conquer 3: Tiberium Wars

OCENA 89

PLAY! QUICK FACTS

Za: Super brza C&C akcija. Zabavne kampanje. Odlična igra za više igrača. Zanimljiva nova rasa.

Protiv: Ne donosi ništa novo u žanr. Nekome može smetati što je igra više akcija nego strategija.

Kontakt: www.gametechnology.com, www.extremecore.com

Cena: 3599 dinara.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 512MB RAM-a, GeForce 4 Ti ili Radeon 8500.

Test konfiguracija: Prilično kvalitetna optimizacija će vam dozvoliti da uživate u ovoj igri u rezoluciji 1280x1024 sa maksimalnim detaljima na Athlon X2 3800+, 1GB RAM-a i 7600GT.



Početkom devedestih godina 20. veka, misteriozni zeleni kristal je prvi put otkriven na Zemlji. O njegovom poreklu se nije znalo mnogo, ali se pretpostavljalo da dolazi negde iz dubina svemira. Ono što je bilo poznato naučnicima su dve dobre i dve loše činjenice. Tiberijum je posedovao neverovatan energetski potencijal, a brzina replikacije ga je mogla učiniti neiscrpnim izvorom koji bi pokretao čitav svet. Loše je to što je izrazito otrovan i vrlo brzo mutira ili čak ubija sve organizme bazirane na ugljeniku, a uskoro je postalo jasno da se širi po planeti mnogo brže nego što je poželjno...

Sredinom iste decenije usledio je prvi rat oko Tiberijuma, koji su vodile GDI (Global Defense Initiative), vojna frakcija koju finansiraju Ujedinjene nacije, i Bratstvo Nod, skup fanatika koji slušaju svog jedinog vođu – Kejna. Nakon serije teških bitaka GDI odnosi veliku pobjedu uništivši glavni hram Bratstva u Sarajevu, a jedna od žrtava poslednje bitke je, kako se veruje, i harizmatični Kejn. Sledećih 35 godina GDI, kao jedina preostala vojna sila, vodi svet uz nevoljnu koegzistenciju sa Tiberijumom.

No, 2030. godine Kejn se vraća i dolazi do drugog tiberijumskog rata. Svet upada u pravi kaos, a u sukobima širom planete učestvuju i mutanti koji su bili proterani iz društva. Sve kulminira pokušajem vođe Noda da čitavu atmosferu zagadi Tiberijumom, ali ga GDI jedinice sprečavaju u tome, i ubijaju.

Iako izgleda da je Kejn konačno mrtav, opasnost još nije prošla, pošto super-kompjuter Bratstva – CABAL, nastavlja da vodi kibernetске jedinice Noda u rat protiv čovečanstva. GDI i Nod se udružuju protiv nove opasnosti i uspevaju da reše drugi rat u svoju korist.

Danas, 2047. godine, 30% planete je potpuno nenaseljivo, a samo 20% je bez Tiberijuma. Zemlja je podeljena na crvenu zonu u kojoj nema živih organizama, žutu zonu gde žive siromašni i mutirani, i odakle preživeli Bratstva Nod regrutuju jedinice, i elitnu plavu zonu pod kontrolom GDI-a. Na dan donošenja odluke da se Tiberijum potpuno uništi, očigledno neuništivi Kejn se vraća i počinje novi rat u kom se jedna strana bori za uništenje kristala, a druga ga fanatično obožava i obilato koristi. Dok se ljudi međusobno ubijaju, nešto nepoznato, privučeno Tiberijumom, prilazi Zemlji.



U igri se, dakle, ratovi oko Tiberijuma vode preko pedeset godina... Nije zanemarljiva cifra ni ovih dvanaest, koliko su igrači čekali na zaista kvalitetan nastavak Command & Conquera. Srećom, ispostavilo se da se čekanje isplatilo. Istina, C&C3 ne donosi ništa novo u RTS žanr, za razliku od svog prethodnika koji je bio revolucija u malom, ne donosi ni mnogo šta novog u sam serijal, osim par ideja koje su pozajmljene iz drugih strategija, ali izvođenje je vrhunsko. Serijal nikada dosad nije izgledao ovako dobro, nije bio ovako zabavan i brz, i nije imao ovako dobro isplanirane misije... Kada startujete prvu kampanju, bilo GDI ili Nod, prvo



ćete odigrati prolog, koji je tu pre svega da bi upoznao igrača sa pričom, idoneklesanačinom igre. Prostor između misija je pun starijih dobrih FMV (full motion video) scena, koje savršeno dočaravaju atmosferu Sci-fi filma B produkcije. Pojava poznatih glumaca iz TV serija posebno doprinosi tom osećaju, ali i njihova gluma.

Grace Park i Billy Dee Williams su posebno neinspirisani, ostatak ekipe fino radi posao, a jedini koji je jako zagrejan za svoju ulogu je Joe Kucan, kom je očigledno nedostajalo da glumi Kejna. Nakon prologa, sledi pet činova, od kojih prvi služi kao poligon za učenje...



Srećom, i te najlakše misije su odlično isplanirane i nisu dosadne čak ni onima koji imaju mnogo sličnih bitaka za pojasom. Iako većina misija sledi standardnu formulu – napravi bazu, razvi se, demoliraj protivnika masovnim korišćenjem najjačih jedinica – konstantno se menja način na koji se do toga stiže, ubacuju se novi ciljevi u toku misije, pa takav pristup nikada nije dosadan.





Nakon svake pređene misije, igrač dobija orden kao nagradu. Kvalitet ordena zavisi od nivoa težine (može proizvoljno da se menja u toku kampanje), broja ostvarenih bonus ciljeva, i pronađenih informacija iz prilično velike baze. Easy je, naravno, najlakši nivo i tu ja praktično dovoljno razviti ekonomiju i dovoljan broj najjačih jedinica za laku pobjedu, skoro bez razmišljanja. Medium nivo traži određenu dozu taktike u napadima, ali će i on iskusnim stratezima biti lak zalogaj.

Hard nivo je ono pravo, kompjuter zapravo razmišlja o vašim potezima i pokušava da im parira, dovoljno se dobro razvija da igrač mora konstantno deo snaga da izdvoji za napad na strateške lokacije, a akcije ni u jednom trenutku ne nedostaje. Istina je da ni u tom slučaju C&C3 ne može da se poredi sa, recimo, Supreme Commanderom, ali poenta je što igra nije ni zamišljena na taj način...Pri kraju svake kampanje, privučeni Tiberijumom, na zemlju dolaze pripadnici rase Scrin.

Došljake zanima samo Tiberijum, pošto su na njemu bazirani, a ugljeni oblici života su im samo smetnja koju treba ukloniti. Kada se pređu i GDI i Nod kampanja, moguće je odigrati i par misija vodeći Scrin u pobjedu nad čovečanstvom. Pošto bi bilo preterano da su koristili glumce u gumenim kostimima, scene između njihovih misija su nešto drugačije od onih sa ljudima, ali odlično funkcionišu... Kako se kampanje odvijaju paralelno, na samom kraju igre ostaje pitanje ko je tu zapravo pobedio, kako i zašto...



Prilično je sigurno da će na to pitanje donekle biti odgovoreno u nekoj ekspanziji, koju nakon svega što je Tiberium Wars prikazao, željno iščekujemo. Trenutke pre potencijalnog izlaska ekspanzije svakako valja prekratiti okršajima za više igrača, a ako ne možete naći društvo, C&C3 nudi dobar izbor različitih težina i ličnosti koje imaju komandanti kompjuterski vođenih jedinica.

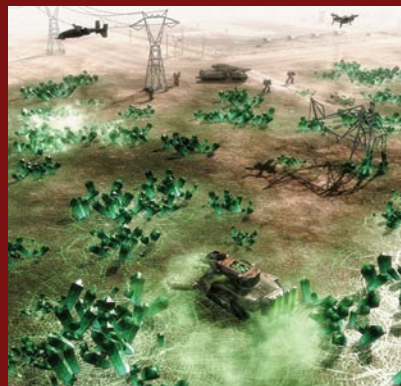
Najvažnije stvari kod dobre igre za više igrača su balans i raznolikost. Za sada sve izgleda prilično dobro balansirano, osim onoga što je najvažnije – ultimativnih jedinica za svaku stranu. Mamut tenkovi (GDI) su neprikosnoveni zbog svoje multifunkcionalnosti i snage. Screenshoti moraju da kombinuju dve jedinice da bi dostigli taj potencijal, a Nod Avatar, koji je možda i najjači, traži isuviše novca da bi pokazao maksimum. EA već sada radi na balansu, što je pohvalno. Što se raznolikosti tiče, iako sve tri strane imaju određene sličnosti (pešadija, mehanizovane jedinice, letelice), detalji se potpuno razlikuju i pravo je uživanje, i drugačiji osećaj, voditi bilo koga u pohod ka pobedi.

Još jedna simpatična novost je www.commandandconquer.com sajt na kom se vode statistike svih mečeva, i uopšte sve aktivnosti vezane za igru u više igrača. Tu je i takozvani Battlecast, mogućnost da se sa deset minuta kašnjenja gledaju aktuelni mečevi, a da jedan od gledalaca funkcioniše kao komentator.

Grafika i zvuk zaslužuju najviše ocene. Engine nije najmoderniji, i to se da primetiti, ali gomila sjajno iskorišćenih efekata čine atmosferu u igri možda i najboljom do sada u ovom žanru. Sa druge strane, igra je vrhunski optimizovana i ako imate iole kvalitetnu igračku mašinu, uživaćete u svoj lepoti C&C-a u pristojnim rezolucijama. Soundtrack je klasičan za serijal, sa dosta basa i industrijskih bitova, koji, kao i uvek, odlično funkcionišu. Glasovi jedinica su taman dovoljan duhoviti da budu zabavni, ali i da dočaraju situaciju u kojoj se nalaze.

Sve u svemu, Command & Conquer 3: Tiberium Wars je veličanstven proizvod, koji svaki ljubitelj strategije mora da poseduje u svojoj kolekciji. Takođe, otvara nadu da će neki sledeći deo biti hrabriji, pošto je ovaj bio igra na sigurno, i pokušati da unese nešto novo u žanr. Mada je pitanje koliko će Electronic Arts biti spreman na rizik, ako se C&C ponovo pokaže kao unosan poslić... Videćemo, za sada treba uživati u ovome što imamo.

Luka Zlatić



KLAN RUR



WWW.KLANRUR.CO.UK

ONLINE MULTIPLAYER GAMING COMMUNITY

Razvojni tim: Metamorph
Izdavač: JoWood

SCENA 72

REVIEW

Genesis Rising



OK, već smo više puta naznačili da je u pitanju domaća igra a moguće je da ste to već negde i sami pročitali, tako da ćemo se u ovom tekstu koncentrisati na sam naslov, bez bilo kakve lokalizacijske pozadine. Sigurni smo da bi to i sam Metamorph više voleo, čisto kako bismo iskreno dali komentar u vezi naslova, pokušavši da ga tako uporedimo sa svim tim igrama sa "zapada".

Na "prvu loptu", u pitanju je svemirska strategija u realnom vremenu koju samu po sebi nije uopšte lako oceniti. Govorimo o naslovu koji poseduje i svoje dobre, ali i svoje loše strane i koji najviše (u startu) podseća na Homeworld. Priča, iako nije posebno važna, kaže da se sve naravno odigrava hiljadama godina u budućnosti i ljudi su potpuno dominantni u odnosu na sve druge rase. Naravno, takvo stanje nije održivo jer su – "ljudi ljudi", pa ubrzo dolazi do konflikta. Misije su manje više standardne – izgradi bazu, skupljaj resurse, uništi protivnika i tako u krug. Međutim, već u startu primetićete i razliku ove u odnosu na sve druge igre a to su, nazovimo to tako – organoidne

letelice. Naime, svi brodovi nastaju u matrici i u startu čak nemaju ni oružje. Međutim, oni će kasnije "mutirati" u ono što je vama potrebno korišćenjem gen-skog materijala kojeg ćete pak skupljati "unaokolo" ili kroz bitke sa protivnicima. Mutacije se takođe odigravaju u realnom vremenu naravno korišćenjem specijalnih laboratorija "mutacione namene". Na taj način stvaraćete jače, brže, veće, manje, oklopljenije ili agilnije letelice, odnosno one sa različitim tipovima naoružanja. Glavni cilj – pronalazak "Univerzalnog Srca", misterioznog objekta koji bi trebalo da pomogne ljudima da postanu skoro pa "božanstva". Usput ćete nailaziti i na brojne neutralne frakcije sa kojima možete trgovati ili praviti alijanse, a najinteresantnije je što je i tada jedinica za trgovinu – krv.

Putovanje kroz svemirsku prostranstva nije nimalo naivno, pa ako hoćete da prolazite sektor kroz sektor ne samo da ćete morati da pazite na protivnike, već će čitav taj proces trajati zaista jako dugo. Nekada ne postoji alternativa, pa ćete na taj način morati da okončate misiju ako želite da napredujete dalje. Kada jednom dođe do borbe, grafika u ovoj igri dolazi



do pravog izražaja, međutim, ono što nam se ne dopada jeste to što je kontrola jednog broda nekada isuviše komplikovana i zaista treba neko vreme da se naviknete na pronalaženje broda, zatim lociranje protivničkog kojeg želite da napadnete, itd. Stoga ćete morati da učite na svojim greškama i dobro ispitujete kako se protivnici kreću i kakav tajming imaju, kako biste mogli da ih sačekate u pravo vreme na pravom mestu.

Interesantna opcija je kooperativno igranje sa svojim prijateljem pri čemu ćete kontrolisati iste svemirske brodove, a tu je i multiplayer opcija u kojoj se čak 12 igrača u isto vreme mogu boriti za prevlast.

Genesis Rising je zanimljiv RTS koji poseduje neka interesantna rešenja. Svakako nam se dopala ekonomija koja zavisi od "krvi", mutiranje letelica i uzimanje gena iz protivničkih brodova, kao i zaista velike bitke koje ostavljaju sjajan utisak. Međutim, među negativnim stranama svakako je i kontrolni interfejs koji je malo spor i nepraktičan, što će svakako dovesti do toga da vam sve te svemirske bitke brzo dosade. Pitanje je samo šta od jedne igre očekujete.



PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PC

Za: zanimljive svemirske bitke, način upgrade-a letelica

Protiv: komplikovan sistem igranja, neuverljiva glasovna podloga

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2Ghz, 512 MB RAM, GeForce 6600 ili Ati ekvivalent

Test konfiguracija: Athlon 3000+, 1GB RAM, GeForce 7600GS, stabilan frame rate

Kontakt: www.genesisrising.com

Cena: 2400 dinara



Intervju sa Metamorfom

Play! - Pre nego što pređemo na neka druga pitanja, bićemo direktni - Prošlo je već više od mesec dana otkad je na velika vrata objavljeno da vi stojite iza Genesis Risinga. Kako su u međuvremenu reagovali ljudi na takvu informaciju? Da li ste primili dosta pohvala, da li je bilo onih koji su možda "zamerili" na tako nečemu uz poznati komentar "Ma ne možemo mi da pravimo igre" i slično?

Metamorf - Nije bilo zamerki. Po onome što smo pohvalili po forumima, ljudi nas podržavaju. Nema razloga za negativan stav, većini ide u prilog da se ovde razvije ozbiljna gaming scena.

Play! - Kakav je osećaj kada nakon toliko godina razvoja konačno imate finalni proizvod. Odete u prodavnicu, naiđete na policu sa igrama, kad među mnogim naslovima i Genesis Rising?

Metamorf - Da budemo iskreni, još nam se nisu slegli utisci. Naravno da je osećaj dobar, ali osećamo i olakšanje posle toliko vremena provedenog pod pritiskom. Najteže je što svih ovih godina nismo imali koga da pitamo za savet ili bilo kakvu vrstu pomoći. Velika medijska pažnja takođe doprinosi pozitivnom utisku.

u svemir, nema sličnosti. Genesis više naginje klasičnim strategijama poput Starcrafta i Warhammera.

Play! - Da li u igri postoji multiplayer podrška i da li mislite da Genesis Rising ima budućnost u tom segmentu?

Metamorf - Postoji podrška za partije do 12 igrača. Dosta pažnje smo poklonili multiplayer segmentu igre, a da li će igrači prigrlliti ovu opciju, vreme će pokazati.

Play! - Koji ste engine koristili prikom pravljenja igre?

Metamorf - Engine je od nule pisan u Metamorfu. Razvoj tehnologije je jedan od razloga za ovako dug period proizvodnje igre.

Play! - Znamo da su to manje više poverljive informacije, ali kako ste zadovoljni prodajom igre, i kako je zadovoljan izdavač? Da li možda možemo očekivati neku ekspanziju?

Metamorf - Tačne podatke zna izdavač, ali koliko čujemo, zadovoljniji su evropskim tržištem nego severnoameričkim. Ako sve bude dobro, verovatno će biti i ekspanzije.

Play! - U slučaju da ne bude ekspanzije, da li razmišljate o izdavanju besplatnih dodatnih setova misija, ili slično?

Metamorf - Trenutno smo

zauzeti izradama pečeva koji će uključivati neke dodatne multiplayer misije i nove mogućnosti.

Play! - Kako je tačno došlo do okupljanja čitave ekipe, i kada je Metamorf zapravo osnovan?

Metamorf - Metamorf je osnovan krajem 2001 godine. Potraga za članovima je trajala mesecima i konačno smo uspeali da sklopimo adekvatnu ekipu. Naravno, uvek smo u potrazi za novim talentima.

Play! - Da li je novac jedini problem za programere u našoj zemlji i manje programerske kuće kako bi mogle da naprave svoj AAA naslov, pod uslovom da naravno

imaju talenta za to što rade i već poseduju razrađen scenario?

Metamorf - Novac nije jedini problem ali je jedan od najvećih. Iako u našoj zemlji ima talentovanih ljudi, ne postoji adekvatna specijalizacija za ovakvu vrstu posla. Nema iskusnih ljudi koji mogu da prenesu konkretno znanje iz game developmenta. Tako da smo mi stvari učili na najteži mogući način, ali smo zato spremni da pomognemo novim nadama u zemlji i prenesemo naše iskustvo.

Play! - Šta dalje? Očekuju li nas neki novi naslovi iz vaše "kuhinje"?

Metamorf - Sigurno. Zasad radimo na konceptima za nove projekte.

Play! - Imate li neku generalnu poruku za sve one koji bi u našoj zemlji hteli da počnu da se bave onim što ste vi već uspešno usvojili? Da li postoji neki savet za sve solo programere ili manje programerske kuće koje imaju želju za dokazivanjem u gaming svetu?

Metamorf - Najvažnije je ne preceniti svoje mogućnosti, i upustiti se u projekat koji je nemoguće realizovati. Najbolje bi bilo skupiti sve ljude i napraviti jedan veliki svetski tim ovde.

Play! - Hvala vam na intervjuu, i želimo vam puno uspeha u daljem radu.

Metamorf - Hvala vam, sve najbolje vašim čitaocima i časopisu.

Play! - Pozabavimo se malo samom igrom - kakva je priča "iza" ovog naslova, i po čemu se ona razlikuje u odnosu na druge?

Metamorf - Ovaj put, ljudi su ti koji su agresori. Svemir se sklanja pred nadolazećom ljudskom flotom. Ljudi su došli do visokog stepena tehnologije i koriste organske brodove za osvajanje svemirskih prostranstava. Organski brodovi koje igrač može modifikovati genetskim putem i prilagoditi svojim željama su okosnica gameplaya.

Play! - Kakav je sistem izvođenja? Mnogi upoređuju vaš naslov sa Homeworld-om, posebno kada ga vide na screenshotovima na primer. Ima li tu neke istine ili je Genesis Rising potpuno drugačiji?

Metamorf - Osim što su obe igre smeštene

Bizzare Creations/
MicrosoftOCENA **90**

Geometry Wars: Retro Evolved

Gledate ocenu, pa onda screenshotove ove igre, onda se setite raznih Obliviona, Company of Heroesa i sličnih super-hitova... Verovatno vam pada na pamet da je autor ovog teksta potpuno odlepio ili da je zli Microsoftov plaćenik. Srećom (mada MS verovatno dobro plaća) to nije slučaj. Geometry Wars, jednostavno rečeno, spada u igre koje se nešto drugačije ocenjuju od triple-A hitova. Ako nešto nudi samo zabavu, zaraznost, vežbu za um (manje) i reflekse (više) i demonstraciju genijalnosti koja leži u jednostavnosti onda samo to i treba oceniti. Istina, postoji i par moralnih dilema koje su spustile ocenu na "samo" 90. No, krenimo od početka...

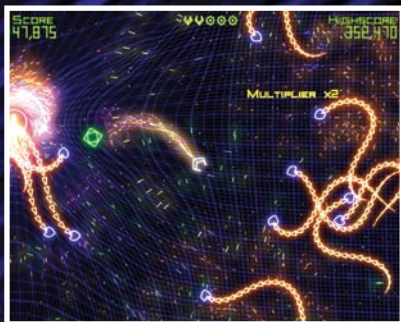


Iako su automati (arcade, arkadne mašine) i danas izuzetno popularni u svetu i tehnički su svetlosnim godinama ispred svojih predaka, na nekim top listama većinu (a često i sve) od 10 najboljih igara zauzimaju one napravljene između 1979. i 1984. godine – u tzv. Zlatnom dobu. Tri takve igre su Asteroids, Tempest i Robotron, a neke njihove elemente je dvadeset i kusur godina kasnije pozajmio Stephen Cakebread i sklopio ih u Geometry Wars. Debi se desio u novembru 2003. godine i to na virtuelnoj arkadnoj mašini. Da biste zaigrali Geometry Wars bilo je

potrebno da igrate Project Gotham Racing 2 na Xbox-u i u jednoj garaži pronađete automat koji ste zatim mogli da igrate. Velika popularnost ove mini igre je uticala na to da se unapređena verzija pod nazivom Geometry Wars: Retro Evolved nađe kao demo na istom disku na kom i Project Gotham Racing 3 za Xbox 360. Ubrzo je GW:RE postao vodeća igra na Xbox Live Arcade servisu i bilo je samo pitanje trenutka kada će se pojaviti i verzija za PC.



Kako je ova igra postala tako popularna? Jednostavno, zaista je dobra i ludo je zarazna. Igrač vodi svemirski brodčić po zatvorenoj areni i puca na sve što se miče. Pucanje i kretanje su razdvojeni i moguće je, na primer, leteti ▶



na gore, a pucati iza leđa ili svuda oko sebe. Komande savršeno reaguju u bilo kojoj konfiguraciji, bilo da igrate na tastaturi i mišu ili gamepadu sa dva analogna sticka. Protivnika ima deset, i predstavljeni su jednostavnim vektorskim oblicima. Svaki se pored izgleda i broja poena koji donosi razlikuje i ponašanjem. Jedni se polako kreću ka igraču i lak su plen, drugi izbegavaju vašu vatru, treći se raspadaju na manje delove koji i dalje kidišu ka vama nesmanjenom žestinom... Posebna priča su tzv. Crne rupe, nepokretni crveni krugovi koji samo smetaju na ekranu. Ali! Kada jednom opalite u crnu rupu, ona počinje da pulsira i privlači protivnike u sebe, a međusobno se privlači sa igračevim brodićem. Svakim progutanjem protivnikom rupa postaje sve veća i sve brže pulsira do konačne eksplozije kada iz nje izleće gomila minirupica željnih kontakta sa igračevim brodom. Srećom, svaki metak opaljen u rupu je smiruje i smanjuje sve do konačnog uništenja. Kada se zna da uništena rupa donosi više poena ukoliko je "pojela" više protivnika, jasno je da je njihovo kontrolisanje ključ ka uspehu. A uspeh je, logično, skupiti što više poena pre nego što izgubite i poslednji život.

Prvih tridesetak sekundi svake partije služi više da se igrač uspava, pošto se protivnici pojavljuju jedan po jedan, ali ubrzo počinju naleteti u serijama i dolazi do potpunog haosa na ekranu. Sa vremena na vreme intenzitet splasne na sekund-dva kako bi igrač došao do daha, a onda opet kreće nalet koji



je moguće izbeći i eliminisati samo vrhunskim refleksima. Ukoliko situacija izgleda potpuno bezizlazno, moguće je aktivirati bombu koja će uništiti sve što se nalazi u areni, ali igrač neće dobiti nijedan poen. To i nije tako loše rešenje, pošto postoji množilac poena, te će osnovni protivnik na samom početku donositi 25 poena, a kasnije i 6-7 puta toliko, a kada se pogine množilac se vraća na jedan. Naravno, broj bombi i života je ograničen, i dopunjava se sa određenim brojem poena.

I to je u osnovi to. Odlična gradacija intenziteta igre, sjajno uklopljeni igrivost, grafika i zvuk koji su potpuno jednostavni, a opet neviđeno zarazni će terati igrača da obara sopstveni high-score nebrojeno puta. I sada je pravo vreme da se prizna da quickinfo nije skroz tačan. Postoji jedna mana: MS ne bi bio MS kada ne bi mislio samo na sebe. Demo PC verzije se može skinuti sa mnogih sajtova, ali samo za Vistu, novi operativni sistem koji treba pošto-poto progurati... Ista situacija je i sa punom verzijom, za koju još treba dodati

oko 8 dolara. (što je, budi rečeno, više nego što je igra koštala na Xboxu360)... Srećom, vredni ljudi iz naroda su već pronašli način da poteraju Geometry Wars i na XP-u, pošto igra ne koristi DirectX 10. Postoji i mnoštvo klonova. Najpoznatiji od njih je Grid Wars, koji je besplatan, vizuelno skoro potpuno identičan svom uzoru, ali sa mnogo više mogućnosti za podešavanje. Igrivost mu je po nekim kritičarima i bolja, dok drugi smatraju suprotno (nijanse su u pitanju u svakom slučaju). Naravno, Microsoft to nije mogao da istupi i autor Grid Warsa je ljubazno zamoljen da svoju igru ukloni sa sajta. Uporni čitaoci će sigurno znati da je pronađu ako žele.

I pored gorepomenute gramzivosti izdavača, ostaje činjenica da je igra briljantno zabavna, neverovatno zarazna i dovoljno vredna da bude u svačijoj kolekciji. U svojoj kategoriji – 90 k'o vrata.

Luka Zlatić



Za: Neverovatna zabava koja zahteva brze reflekse i britak um.

Protiv: Nema mane... Ozbiljno!

Minimalna konfiguracija: Windows Vista, procesor na 1GHz, 512 MB RAM-a i grafička kartica koja podržava pixel shadere 2.0.

Test konfiguracija: Nije mnogo bitna, igra će raditi savršeno i na minimalnoj konfiguraciji.

Kontakt: <http://zone.msn.com/en/vistagames/>

Cena: 7,95 USD

Bethesda Game Studios/Bethesda Softworks

The Elder Scrolls IV: The Shivering Isles

Žao mi je što ovaj časopis nije postojao u vreme kada se Oblivion pojavio na igračkoj sceni, pošto bi mi bila čast i zadovoljstvo da pišem njegovu recenziju. Imao sam priliku da se iskupim pre par brojeva, kada se pojavila kvazi-ekspanzija Knights of the Nine. Sada pred sobom imam minimum od 6000 karaktera, litar svog omiljenog gaziranog pića, i sijaset činjenica koje bi sa vama podelio.

Pokretanjem igre nakon instalacije Shivering Isles-a dobićete informaciju da se nešto čudno dešava u okolini Bravila, te bi valjalo tamo pohitati i ispitati stvar. Na danoj lokaciji dočekuje vas stražar ispred portala u obliku lobanje. Iako ćete biti upozoreni da se, ko god prodje tim vratima, ne vraća nazad čiste svesti, ipak činite tih par koraka.... Dobrodošli u dimenziju Sheogorath-a, jednog od daedarskih prinčeva. Već na prvi pogled shvatićete da svet Shivering Isles-a nije ni nalik Cirodilu. Glavna odlika je dualnost, koja se ogleda ne samo u fizičkom izgledu njegovih polovina, već i u ponašanju stanovništva. Prostranstva Manije odlikuje bujna i raznobojna vegetacija, dok ljude karakteriše stanje konstantne euforije. Sa druge strane, sredine Bezumlja su morbidne i hladne, a njene stanovnike je najlakše opisati kao nepoverljive i paranoične. A kakva zemlja takav i gospodar, ili to beše obrnuto? Sheogorath je stvarno priča za sebe: oko njega se sve vrti i od njega ćete dobijati glavne zadatke. Problem je doduše što ga veći deo vremena nećete razumeti, pošto se razgovor sa njim svodi na niz nepovezanih misli, što se od lika njegovog karaktera moglo i očekivati. Srećom pa u svako doba dana i noći možete pozvati Sheogorathovog slugu Haskilla, koji je za razliku od svog gospodara daleko trezveniji i racionalniji.

Tih par sati, koliko će vam trebati da završite glavu priču, otkriva iza sebe veoma interesantnu liniju događanja. Svet Shivering Isles-a je napadnut od strane Jyggalaga i njegovih sila reda,



koji to rade svakih nekoliko epoha. Iako se sukob uvek završavao totalnim razaranjem obe zemlje, Manije i Bezumlja, ovog puta ste tu vi da spasete stvar. Niz kvestova provešće vas kroz sve delove ostrva, dok ćete skoro svaki od njih moći da odradite na dva načina. U zavisnosti za koju se opciju odlučite, zavisi i koji će likovi preživeti, koju ćete opremu dobiti kao nagradu, kao i smer kojim će se priča dalje razvijati. Pored glavnih tu je i pregršt sporednih zadataka da vam ispuni vreme. A oni, ni nalik onima koje ste dobijali u Oblivionu: počev od lika koji će zatražiti da ga ubijete, preko skupljanja eksponata za muzej čudnovatosti, do plemića koji bi radije spavao negde napolju iz straha da se zidovi ne sruše na njega...

Novinu predstavlja i mogućnost da zaposlite lokalne kovače u izradi novih oklopa i oružja, pored onih koje ćete dobijati kao nagradu za ispunjenje zadataka. Za pravljenje opreme potrebne su dve stvari: ruda i, ukoliko želite da joj dodate magične sposobnosti, odgovarajući kalup. Oba se mogu naći na vašim putešestvijima kroz napuštene ruševine i pećine, a razlikuju se po vrsti opreme koje daju: dok će se od madness ore praviti teži oklopi i dvoručna oružja, amber služi za proizvodnju strela, jednoručnih mačeva, sekira, buzdovana, kao i lakšeg oklopa. I par novih magija je tu da vam ulepša

dan, pogotovo ako ste specijalizovani za prizivanje saboraca.

Prostranstva Shivering Isles-a bogata su novim kreaturama, kako prijateljski nastrojenim tako i agresivnim. Svoj povratak su, iz prethodna dva dela Elder Scrolls serijala, doživeli Dark Seducers i Golden Saints, koji ujedno predstavljaju i zaštitnike zemalja Bezumlja i Manije. Sa druge strane, očekujte sukob sa mnogobrojnim šumskim stvorenjima, Gnarlovima, Elytrama, Flesh Atronasima, Vitezovima reda itd., koje na kasnijim nivoima svakako ne treba potcenjivati.

Bez obzira što se radi o ekspanziji, moramo priznati da je na grafičku prezentaciju uloženo dosta truda. Nijedan metar zemlje nije isti kao onaj u Cirodilu, te ćete u nekim trenucima pomisliti da se radi o potpuno novoj igri. Ova činjenica nažalost povlači još veću hardversku zahtevnost nego što je imao Oblivion, stoga predlažemo da, u odnosu na originalna podešavanja, zakinete neki vizuelni efekat tu i tamo.

Ako je suditi po merilima originala, Shivering Isles se može nazvati punokrvnim naslednikom četvrtog dela TES serijala. Izbegavajući standardni kliše "ubaci nova oružja, protivnike i mape i od toga napravi ekspanziju", autorima je uspeo da igrivost uzdignu na potpuno novi nivo. Ukoliko ste uz Oblivion proveli nekoliko besanih dana

i noći, Shiverin Isles svakako ne bi smeo da vam promakne. Pogotovo što se uz njega dobijaju i svi prethodno objavljeni dodaci, uključujući i Knights of the Nine.

Uroš Miletić



Platforma: PC

Za: nov svet, kvestovi, oprema, protivnici... ukratko sve!

Protiv: visoka hardverska zahtevnost, nedovoljno dugačka glavna priča

Minimalna konfiguracija: Procesor na 2GHz, 512MB RAM, DirectX 9.0 kompatibilna grafička karta sa 128MB

Test konfiguracija: Athlon 64 2800+, 1GB RAM, Gforce 6600 sa 128MB, igra je uz povremena štucanja radila na srednjim nivoima detalja pri rezoluciji 960x600

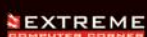
Kontakt: www.elderscrolls.com/games/shiveringisles_overview.htm

Cena: oko 20 evra.

Tortuga Two Treasures



Distributer: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremec.co.yu



© 2007 Ascaron Entertainment (UK) Ltd. Sva prava zadržana. www.ascaron.com





Razvojni tim: AM3/ Sumo Digital
Izdavač: Sega

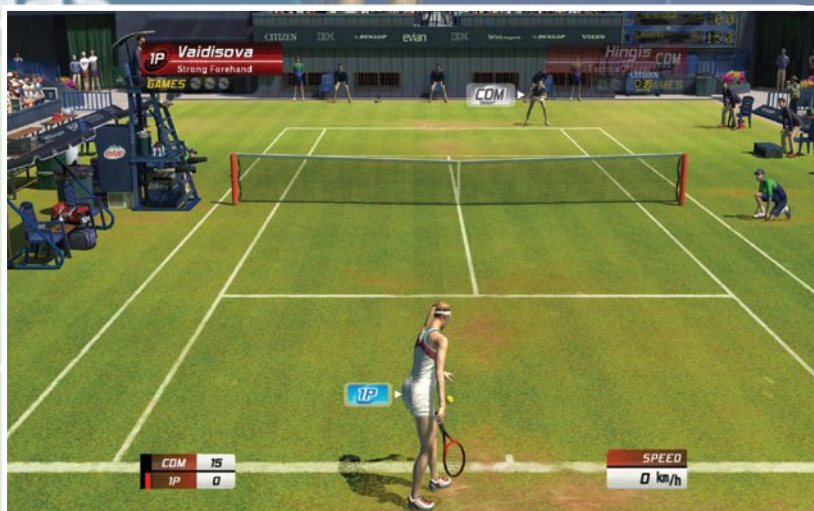
Virtua Tennis 3

Razvoj teniskih simulacija kao jednog od najstarijih žanrova video igara tekao je izuzetno sporo. Iako se do kraja devedesetih pojavilo nekoliko desetina naslova koji su se bavili belim sportom, svega par njih, poput Wimbledon za Sega Master System ili Super Tennisa za SNES uspjelo je da iskoči iz proseka. Međutim, krajem prošlog milenijuma na scenu je stupila Sega objavivši Virtua Tennis, prvo za automate a kasnije i za Dreamcast, odnosno PC. Čistokrvna arkada bila je pun pogodak o čemu svedoče vrlo visoke ocene ali i činjenica da su je igrali čak i oni koje ovaj sport uopšte ne zanima. Nažalost, sledećih nekoliko nastavaka i polunastavaka bili su samo varijacija na temu, bez suštinskih unapređenja koncepta, što je definitivno poljuljalo rejting serijala. Takođe, u međuvremenu se na sceni pojavila i jaka konkurencija oličena pre svega u obliku Top Spina, pa je bilo jasno da će Sega morati da se potruži ako želi da se vrati na vrh. Sa nadanjima da će se to zaista i dogoditi pristupili smo Virtua Tennisu 3.



Samim izvođenjem najviše će biti zadovoljni oni koji su dosta vremena proveli uz ranije nastavke, jer na tom planu nije bilo preteranih izmena, što sa sobom nosi i dobre i loše strane. Dobra je svakako jednostavnost, jer uhođavanje ne traje duže od par minuta, ali postoji i dosta problema koje je teško zanemariti. Najgore je što je većina njih bila prisutna još u prvencu – npr. loptu je gotovo nemoguće poslati u aut, servisi su neefikasni (u smislu da je broj osvojenih as poena smešan) a često se igraju maratonski poeni zbog činjenice da je vraćanje smečeva prilično lako, kao i većine drugih udaraca koji su u stvarnosti gotovo neodbranljivi. Ipak, izvesni pomaci su vidljivi – npr. pozicioniranje igrača na terenu je od izuzetne važnosti a dobri servisi, iako retko donose direktan poen, konačno vam daju vidljivu prednost, odnosno inicijativu.

Osim standardnog exhibitiona i turnamenta koje ne treba posebno objašnjavati, igračima je na raspolaganju još i Court Games odnosno World Tour. Prvi mod predstavlja seriju interesantnih mini igara za 2 do 4 igrača (dakle, ne mogu se startovati ako nemate barem dva džojpeđa) a drugi karijeru koja je nažalost, nalik onoj iz prošlih izdanja. Čak iako ste posle prvog Virtua Tenisa propustili sve kasnije nastavke, primetećete da se malo toga izmenilo. Standardno, na početku kreirate tenisera/teniserku kroz veoma skroman editor (mogućnosti za oblikovanje glave i lica su praktično nikakve) a zatim osvajajući turnire treba da od početnog 300.-tog mesta stignete do vrha. Da biste to ostvarili potrebno je da konstantno unapređujete karakteristike (brzinu, snagu udaraca, servis...) kroz seriju mini igara koje su zaista odlično osmišljene. Iako se među njima nalazi i nekoliko koje smo videli u prošlim izdanjima, retke su one koje su nam zaista dosadile i posle nekoliko desetina sati. Još jedan način da



postanete konkurentni na terenu jeste poseta Teniskoj akademiji, gde je opet cilj ostvariti određeni zadatak u za to predviđenom vremenu. Sama struktura turnira, odnosno način napredovanja na listi je ono što nam ipak najviše smeta. Neverovatno, ali istinit podatak je da ćete čak i na najmanjim turnirima na početku karijere igrati protiv Federera, Nadala i ostalih koji će se ponašati kao potpuni početnici. Umesto da kreiraju nekoliko desetina fiktivnih igrača kao što se to radi u drugim igrama, Sega je odlučila da je jednostavnije da prilagođava veštinu licenciranih profesionalaca u zavisnosti od toga na kom turniru igrate. Zamislite kako sve to izgleda u ženskoj konkurenciji gde je prisutno samo sedam teniserki, pa ste prinuđeni da sa svakom igrate nekoliko desetina puta do kraja karijere! Takođe, umesto da postoji nekakva rang lista na kojoj se dobijaju ili gube poeni, Virtua Tennis 3 vas samo obaveštava koliko ste napredovali posle pobede. Nazadovanje je nemoguće, što znači da nikada ne morate da branite poene sa turnira koje ste osvojili, tj. ne morate da im se vraćate. Sve u svemu, ako vam je karijera najbitnija, zaboravite na ovaj naslov i probajte Top Spin 2.

Spisak zamerki moramo proširiti i onima na račun same AI rutine, gde pre svega mislimo na činjenicu da je kompjuterski kontrolisanog protivnika bukvalno nemoguće lobovati, čak i kada je na samoj mreži. S obzirom da je slice potpuno beskoristan u tim slučajevima, ostaje vam samo da udarate lop-

ticu iz sve snage nadajući se da će ona nekako proći pored protivnika. To nije toliko teško koliko izgleda, ali svakako smanjuje potrebu za kreativnošću u toku mečeva. Snažna razmena udaraca gotovo uvek je najbolji recept za uspeh, ali dobra ideja je i da pažljivo pratite kretanje rivala kako biste ga uhvatili na „krivoj“ nozi.

U 21. veku, nedostak bilo kakve multiplayer podrške je nezamisliv, ali pretpostavljate, ne i za Sumo Digital koji je bio zadužen za PC port. Iz ko zna kojeg razloga, programeri su odlučili da online igranje bude dostupno jedino vlasnicima Xbox360, što je čisto bezobrazluk kojeg je nemoguće pravdati.

Iako tekstem proverjava negativan ton, VT3 u sebi ipak ima dosta toga zbog čega ga vredi pogledati. Grafika je odlična, što se podjednako odnosi



Original

Prvi Virtua Tennis je i jedino izdanje iz serijala koje se pre ovog nastavka pojavilo na PC-ju, tokom 2002. godine. U svoje vreme, on je predstavljao daleko najbolju igru na ovu temu, a perfektan port značio je potpuno očuvanu grafiku i kontrolni sistem, ali i nešto veće hardverske prohteve. Jedini nedostatak bilo je izostavljanje danas pomalo zaboravljenog Marka Philippoussisa (koji je bio prisutan u Dreamcast/arcade verziji) usled problema sa licenciranjem.



selede vam redovna izletanja u Windows.

Zašto je toliko komplikovano licencirati igrače?

U najavi za Virtua Tennis 3 već smo konstatovali da će se u igri naći 13 teniseri i samo 7 teniserki, a ovaj relativno skroman roster još jednom je učinio aktuelnim pitanje zbog čega čak ni velike kompanije poput Sege, Microsofta ili Sonyja ne mogu sebi da priušte licenciranje barem prvih 40-50 profesionalaca? Stvari su zapravo vrlo proste – potrebno je sklapati pojedinačne ugovore, jer je nemoguće kupiti celokupnu licencu za takmičenja, kao što je slučaj kod kolektivnih sportova kao što su fudbal, hokej ili košarka. U Seginom slučaju, kontakt je ostvaren uglavnom sa igračima koji su bili prisutni i u ranijim nastavcima a pridodata im je i nekolicina novih. Deo krivice naravno ide i na račun samih igrača koji ne vide video igre kao način za sopstvenu promociju, pa nama ostaje samo nada da će se to promeniti, kao i da ćemo u nekom sledećem nastavku konačno videti Anu Ivanović, Novaka Đokovića ili Jelenu Janković.

Nikola Dolapčev



na vrhunski modelovane igrače (čak je i odeća animirana nezavisno od tela) i izgled samih stadiona na kojima se odigravaju mečevi. Svojim kvalitetom pleni i vrhunska animacija kojoj zaista nema premca (mada teniseri nekada prave zastrašujuće grimase), a najlepše od svega je što je igra sjajno optimizovana, pa je već na našoj test konfiguraciji sa maksimumom detalja frame rate bio vrlo visok, čak i u dublovima. Za pravi next-gen naslov koji izgleda identično kao na Xboxu360 i na PlayStationu 3

ovo je zaista veliki uspeh, naročito kada se zna da je za pristojnu brzinu animacije u vizuelno inferiornijem Top Spinu 2 potrebna mnogo jača konfiguracija.

Ono što ipak definitivno spašava Virtua Tennis 3 su modovi za više igrača – ovakva jednostavna mehanika je fantastična ako igrate protiv jednog ili više živih protivnika i u tom segmentu Segin adut zaista nema nikakvu konkurenciju.

Ako ste i do sada voleli Virtua Tennis serijal, ne sumnjamo da će vam se i ovaj nastavak dopasti, bez obzira na dobar broj objektivnih nedostataka. Sa druge strane, onima koji traže izazovniji gameplay odnosno solidno urađenu karijeru, Top Spin 2 se postavlja kao bolji izbor. Za kraj samo napomena – ako posedujete Ati karticu, obavezno preuzmite patch 1.01. Bez njega,



PLAY! QUICK FACTS

Platforma: PC

Za: najlepša igra u istoriji žanra, jednostavan kontrolni sistem, animacija, mini igre

Protiv: premalo unapređenja, očajna muzika, nema online podršku

Minimalna konfiguracija: Pentium 4 2Ghz, 512 MB RAM, GeForce 6600 ili Ati ekvivalent

Test konfiguracija: Athlon 3000+, 1GB RAM, GeForce 7600GS, stabilan frame rate pri maksimumu detalja (bez antialiasinga) u 1680x1050

Kontakt: www.virtuatennis.net

Cena: 50 evra

Ljubitelji trkačkih igara biće oduševljeni...



Play



TrackMania **United**®



...kao i svi ostali.

ManiaLinks
ManiaZones
► Play
Editors



LYCOS.fr

www.trackmania-lejeu.com

NADEO

FOCUS
HOME INTERACTIVE

Distributer za Srbiju i Crnu Goru, BiH i Makedoniju: Extreme CC d.o.o. Tel: 011/3809-143, 3809-144, 308-83-83, www.extremecce.co.yu

EXTREME
COMPUTER CORNER

A dynamic movie poster for the Teenage Mutant Ninja Turtles. The four turtles are shown in action: Michelangelo (orange mask) on the left, Raphael (red mask) at the bottom, Donatello (purple mask) in the center, and Leonardo (blue mask) on the right. They are all holding their signature weapons (nunchucks, sais, bo staff, and katana) against a backdrop of a cloudy sky and a full moon. A yellow badge with the text 'SCENA 69' is positioned in the upper right.

SCENA 69

Ubisoft

TMNT

Tinejdžerske mutirane nindža kornjače su se prvi put pojavile u formi underground stripa 1984. godine. Pomalo mračna parodija super-heroja i borilačkih vještina je oduševila publiku, prerasla iz kratkog serijala u mesečni strip. Ubrzo je usledila veličanstvena komercijalizacija.

Snimljena su tri filma i crtana serija, pre svega namenjeni deci, sa mnogim izmenjenim detaljima. Tu su bile i neizbežne akcione figurice, a sve što ste mogli da zamislite je na sebi nosilo znak TMNT... Početkom 90ih ta popularnost je opala, ali je strip opstao, a pojavilo se još par crtanih serija koje su bile mračnije od prve. Najkonstantniji kvalitet su, do sada, održavale igre u svim svojim verzijama, pošto su uvek nudile odličan miks akcije i platforme.



Očigledno je da ni ova decenija neće proći bez kornjača. Krajem marta novi, potpuno kompjuterski animiran film je doživeo premijeru, a prati ga i igra bazirana na njegovim motivima. Za

razliku od filma, na kom je radio jedan od originalnih tvoraca stripa i koji bi trebalo da bude mračniji i verniji stripu, te namenjen i starijim tinejdžerima, ili nostalgicarima, igra je očigledno

namenjena samo deci. Priču pričaju same kornjače kroz stripolike stranice i nivoe koje igrač treba da odigra. Nivoi su klasične 3D platforme, koji pomalo podsećaju na novi Prince of Persia seri-





jal, sa ubačenim tučama sa vremena na vreme. Skakutanje po džungli, kanalizaciji ili gradu ume da bude prilično zabavno, a kornjače imaju mnoštvo poteza kojima će prelaziti prepreke. Mane su apsolutna linearnost i poneki pretežak skok.

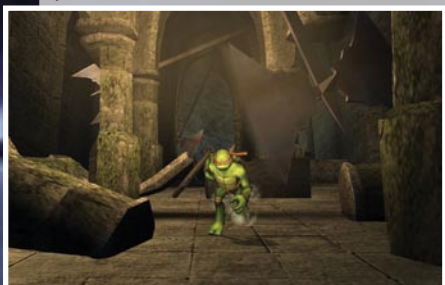
Tuče su lošija strana igre. Iako i ovde postoji više poteza i potencijal da se igrač oseti kao pravi nindža, pa makar i kornjača, protivnici su toliko bezopasni da su šanse da vas poraze minimalne. Jedini izazov je pokušaj da svaku borbu prođete, a da vas protivnik ni ne dotakne. Tu su i bitke sa

“glavonjama” na kraju pojedinih nivoa koje funkcionišu u najboljoj arkadnoj tradiciji. Potrebno je provaliti šablon po kom glavni funkcioniše i kontrirati mu. Kec u rukavu ove igre su nivoi na kojima vodite više kornjača odjednom (prva četiri vodite po jednu) i onda kombinujete njihove poteze što ume da bude izuzetno efektno i zabavno.

Atmosfera je prilično dobro dočarana, pre svega zahvaljujući odličnim animacijama likova i simpatičnoj, mada zastareloj, grafici.

Za pohvalu su u početku i komentari junaka na događaje na ekranu, ali kasnije počinju previše da se ponavljaju i prestaju da budu duhoviti.

Celu igru je moguće završiti za oko pet sati, a jedino što bi moglo da privuče igrača nakon toga je mogućnost otključavanja simpatičnih dodataka. Na kraju svakog nivoa igra će oceniti vreme koje ste potrošili na prelazak, uspešnost u borbama i broj skupljenih ninja novčića. Ukoliko dobijete A otključavate takozvani “chal-



lenge map”, svojevrsan dodatni nivo. Takođe se dobijaju i oklopi kornjača koji služe za otključavanje filmova o pravljenju igre, concept art-ova i sličnih sitnica.

Da su nivoi samo malo teži, a borbe ozbiljnije, bila bi ovo vrlo dobra akciona igra. Ovako su TMNT, odlična platformska zabava za mlađe igrače, samo je pitanje koliko će ih nindža kornjače danas privući. Stariji će je verovatno probati ukoliko se sećaju Cowabunga-manije sa kraja osamdesetih, ili iz kolekcionarskih razloga.

Luka Zlatić

Za: Fina platformska zabava. Simpatična grafika. Par zanimljivih poteza.

Protiv: Borbe se svode na button-mashing. Kratka igra.

Minimalna konfiguracija: Procesor na 1,5GHz, 1GB RAM-a i grafička kartica sa 128MB RAM-a.

Test konfiguracija: Athlon X2 3800+, 1GB RAM-a i 7600GT je mašina koja čini kornjače nindžama u 1280x1024 sa maksimalnim detaljima.

Kontakt: <http://tmntgame.uk.ubi.com/>

Cena: oko 25 evra

Battlestar Galactica modovi



Govori kakve ljudi drže kada dobijaju Emmy ili Hugo nagrade nisu nešto što se često sreće u ovom magazinu, ali ovo je sjajna prilika za par zahvalnica. Prvo hvala kolegama iz redakcije koji su otvorili modding sekciju koja je pravo mesto za sledeći tekst. Hvala autorima originalne Galaktike iz 1978 i na odličnoj seriji i na inspiraciji koju su pružili Ronu Mooreu. Hvala i pomenutom gospodinu Mooreu, kao i svima oko njega, na novoj Battlestar Galactica seriji, koja je sigurno jedna od najboljih koje su se pojavile na malim ekranima u 21. veku. I na kraju, hvala modderima koji će učiniti čekanje na januar i početak 4. sezone BSG-a mnogo prijatnijim.

Bez daljeg odugovlačenja, imamo čast da vam predstavimo dva moda koja će pokušati da vas stave u ulogu učesnika u svemirskim bitkama, u kojima uživate dok gledate seriju, i to na dva različita načina.

Beyond the Red Line

Igra: Freespace 2

Kontakt: www.game-warden.com/bsg/

Veličina: Demo oko 400 megabajta

Cena: Besplatan

Beyond the Red Line je namenjen onima koji žele da budu u srcu akcije, u kokpitu Vipera MK VII ili drugih letelica. U pitanju je samostalni mod za Freespace 2 i stavlja vas u ulogu pilota početnika tek regrutovanog iz civilnih redova. Priča se odvija sredinom 2. sezone, ali ne na



omiljenom nam brodu, već na Pegazu i to pre susreta sa Galaktikom. Tamo je atmosfera mnogo napetija. Sve je povređeno vojsci, i civili su u lošem položaju, a jedina šansa za ione kvalitetan život je dokazivanje u borbi.

Početkom aprila pojavila se demo verzija ovog moda koja nudi trening i tri prave misije. Sve što je prikazano potpuno nas je zadovoljilo (osim glasova koje su ili davali očajni glumci ili text-2-voice program). Engine je vizuelno unapređen, dodati su mnogi efekti i iako se godine polako naziru, BtRL izgleda odlično. Iako je Freespace 2 bio arkaдна pucačina, a u seriji se koristi prilično realan model leta u bezvazdušnom prostoru dodatne modifikacije su približile dva modela. Za sada je nemoguće izvesti sve što na primer "Starbuckica" (c) HRT ume da izvede, ali osećaj prilikom leta je odličan. Vipere je moguće

voziti i na džojstiku što funkcioniše očekivano dobro, ali je i kontrola mišem i tastaturom sasvim dobro implementirana, a neki igrači je čak smatraju lakšom i intuitivnijom. Za pohvalu je i atmosfera tokom misija koja kroz razgovore, a često i svađe pilota, odlično prenosi osećaj straha i nervoze koji proizilazi i zbog Sajlonaca, ali i zbog očajne situacije na Pegazu.

Treba napomenuti da je Freespace 2 bio odličan izbor za bazu zato što je originalnu igru bilo moguće kopirati i besplatno deliti porodici i prijateljima, a source code je od 2002. moguće besplatno koristiti u nekomercijalne svrhe, tako da već postoji iskustvo ljudi koji su radili modove bazirane na drugim serijama.

Ko zna, možda se igračima na kraju više dopadne Beyond the Red Line nego film o doživljajima posade Pegaza pre susreta sa Galaktikom koji će se pojaviti pre 4. sezone.

Fleet Commander

Igra: Homeworld 2

Kontakt: www.battlestarmod.com

Veličina: v0.3.0 oko 140 megabajta

Cena: Besplatan

Za sve one koji bi hteli da budu William Adama i da komanduju kompletnom flotom u sukobima sa Sajloncima tu je Fleet Commander, mod za Homeworld 2. HW je jedna od najboljih realtime



strategija i odličan je izbor kao baza za ovaj mod. Iako smo još daleko od trenutka kada će se pojaviti verzija 1.0, ono što trenutno možemo da vidimo zaslužuje pozitivne komentare.

Korišćeni su semplovi zvučnih efekata iz serije. Uložen je ogroman trud da se modeli i teksture, kao i način kretanja brodova što vernije prenesu iz serije. Engine Homeworlda 2 i dalje vrhunski prikazuje bitke u svemiru. Pošto je u pitanju strategija, moguće je koristiti taktičke maneuvre koje koriste i u CIC-u Galaktike u seriji. Pošto je u pitanju rana verzija (0.3.0, od 1. marta 2007.) Al još ne funkcioniše savršeno, ali je već sada moguće voditi izuzetno zanimljive bitke u svemiru.

Kada će se pojaviti puna verzija je teško prognozirati, pošto su dalji planovi ekipe koja radi na ovom modu pomalo megalomanski. Krajnji cilj je imati dve velike kampanje. Jednu koja će se baviti prvim ratom sa Sajloncima, sa brodovima koji su korišćeni u seriji iz 1978 i drugu koja će se fokusirati na događaje koji se trenutno odvijaju u seriji. Druga i veća, ali i teža ideja kojoj se stremi je da obe kampanje budu predstavljene jednim ogromnim nivoom, a ne serijom misija. Koliko je to moguće vreme će pokazati.

Luka Zlatić



Synergy

Igra: Half-life 2

M

Kontakt: www.synergymod.com

Veličina: 113MB

Cena: Besplatan

Još jedan kooperativni mod, ovoga puta za Half-life 2. Pre svega zabavnog karaktera, omogućiti će vam da, uz pomoć par saigrača, dovršite izvesni broj zadataka na izabranoj mapi ili prodjete kroz kampanju za jednog igrača. Čim više igrača tim više i protivnika, te budite spremni i na sukobe protiv više desetina neprijatelja. Pored Coop moda postoje još dva: Teamplay, u kome ćete se truditi da sa sopstvenim timom izvršite zadanu misiju, istovremeno ometajući protivničke igrače; Deathmatch, čije ime samo govori, dok je moguće uključiti i Last Man Standing opciju.

Pored dodatka nekoliko novih pištolja i komada automatskog oružja, uveden je i inventar. Sve što se da pokupiti opterećivaće vas svojom težinom, koja nesme da predje unapred određenu granicu. Implementirana je i



mogućnost da pomažete svojim saborcima dajući im municiju ili pakete za lečenje, što je apsolutno neophodno za normalno funkcionisanje tima.



Coop Warfare

Igra: F.E.A.R.

M

Kontakt: <http://coopwarfare.fearmaps.com>

Veličina: 270MB

Cena: Besplatan

Ukoliko vas F.E.A.R.-ov multiplayer nije oduševio, a hteli biste da mu date još jednu šansu, definitivno treba probati Coop Warfare mod. Očekuje vas sijaset novih modela, par oružja, i što je najvažnije tri tipa okršaja za više igrača.

Orijentisani su na timsku igru do 32 igrača, a razlikuju se prema cilju: pored standardnog team-deathmatcha, postoji i opcija igranja single player kampanje, gde ćete se sa svojim saborcima probijati kroz more kompjuterski vođenih protivnika i truditi se da tu i tamo ispunite neki mini-zadatak. Najnovija verzija Coop Warfare-a donosi i Demolition mod,



koji je umnogome sličan de_ mapama za Counter-strike, uz par bitnih izmena: na određenoj poziciji se nalazi bomba, koju će jedan tim morati da nadje i aktivira, dok drugi ima za cilj da ih u tome spreči.

Aktuelna verzija je 0.6, a sigurno ne i poslednja. Pored skorašnjeg peča, koji diže maksimalan broj igrača na 64, pre nekog vremena izdat je i Development Kit, omogućavajući bilo kome da modifikuje Coop Warfare prema svom ukusu.

Balistic Weapons

Igra: **Unreal Tournament 2004**

Kontakt: www.runestorm.za.net

Veličina: **98MB**

Cena: **Besplatan**

Radi se o modifikaciji ovog futurističkog FPS-a koji, pored promene celokupnog arsenala, oružja čini barem malo bližim realnosti. Tako će preciznost zavisiti od toga da li trčite, hodate ili stojite, dok oružja sada poseduju šaržer i potrebno ih je dopunjavati. Jedan od glavnih aduta Balistic Weaponsa nije grafika, već poštovanje zakona fizike: trzanje oružja, meci koji su sposobni da probiju tanje materijale, kao i area-specific damage su samo neki od novina koje valja spomenuti.

Kompletna mod je rešen pomoću više mutatora, koji će vam dozvoliti da ga naštelujete baš onako kako vam bude odgovarao, dok je povezivanje sa igračima koji Balistic Weapons nemaju rešeno automatskim slanjem potrebnih fajlova. Iz istog razloga ga možete kombinovati sa drugim mutatorima. Uz nova oružja poput napalm granata, railgun-a sa infra-crvenim nišanom ili



dvocevnog Magnuma, kao i muzikom specijalno komponovanom za ovaj mod, ko bi pozeleo išta više.

Shock Wave

Igra: **C&C Generals**

Kontakt: www.shockwavemod.com

Veličina: **93MB**

Cena: **Besplatan**

Jedinice u C&C Generals vam nisu dovoljno raznovrsne, niti ih ima onoliko koliko biste želeli? Ne očajavajte, ima leka u vidu Shock Wave-a. U igru je ubačeno par stotina novih jedinica, zgrada, sposobnosti i unapredjenja, dok je u planu uvećanje originalnih 9 generala za još 3, sa sve slikama, glasovima, animacijama itd. Tvorcii su čak implementirali i nekoliko mornaričkih jedinica, koje niste bili u prilici da vidite ranije. Pored obilja mapa koje su za Shock Wave napravljene, može se igrati i na standardnim. Ovaj dodatak skoro da se i ne može nazvati samo modom, već punokrvnom ekspanzijom. Tim od preko 20 programera i dizajnera već dve godine radi na



projektu, a o uspehu ne treba ni raspravljati: ovo je broj jedan mod za C&C Generals kada su u pitanju igre preko interneta, dok je istovremeno bio i nominovan za titulu Najboljeg Moda 2006. godine. Trenutna verzija je 0.93, uskoro nas očekuje i 0.95, dok bi do kraja godine, barem prema rečima autora, trebalo da izadje i finalna 1.00.

Burnout Dominator

Ono po čemu ćemo između ostalog pamtiti PlayStation 2 pa i Xbox jeste fantastičan serijal arkadnih vožnji Burnout, koji sa Dominatorom zatvara svoje poglavlje na sadašnjoj generaciji konzola. Ipak s obzirom da se ne reklamira kao pravi nastavak, od njega ne treba očekivati mnogo.

U neku ruku najnoviji Burnout je kompilacijsko izdanje, koje u sebi kombinuje elemente iz tri prethodnika, što ne deluje kao loša ideja. Igra nije mnogo promenila svoju osnovnu koncepciju - najveći deo vremena provešćete u World Touru koji je ovoga puta obogaćen novim načinima trkanja poput Near Miss (izbegavate učesnike u

saobraćaju u poslednjem trenutku) ili Maniac u kome sakupljate poene vozeći poput...manijaka. Nažalost, programeri su napravili i značajan korak unazad izbacivši popularni Crash mod, pravdajući to željom da se on potpuno redizajnira u Burnoutu 5. Ipak, ne verujemo da bi se neko bunio da su ga ostavili i ovakvim kakav je.

Svoj povratak na scenu doživeo je Record Breaker u kome možete do mile volje obarati sopstvene najbolje rezultate na bilo kojoj otključanoj stazi i u bilo kojoj disciplini. Nažalost, ne samo da svoje rekorde nećete moći da postavite na Internet, nego je izostala i bilo kakva online multiplayer podrška koja je pogađate, bila prisutna u prethodnicima.

Sumnjamo da će to mnogo značiti ovdašnjim igračima, ali je još samo jedna demonstracija koliko je (malo) pažnje posvećeno Dominatoru. Pomalo iznenađujuće, ali najviše izmena doživeo je samo izvođenje - tu pre svega mislimo na činjenicu da su sudari sa vozilima koja idu u vašem smeru ponovo fatalni (kao u Burnoutu 3 i ranijim nastavcima) kao i da su se na scenu vratili burnouti, koji su poslednji put bili prisutni još u drugom delu. Naime, kada napunite standardnu „vatreanu“ skalu do kraja, ona će postati plave boje, nakon čega možete da aktivirate supercharge. Ako za vreme dok je on aktivan uspete da napravite dovoljan broj opasnih manevara (poput vožnje u suprotnoj traci ili bočnog klizanja) pre nego što ga istrošite i time napravite burnout, imaćete realnu šansu da obnovite skalu i teoretski, vežete ih više u nizu time zaradivši ogroman broj poena koji su u ovom nastavku ključni za





uspeh na većini trka. Ipak, jedina prava novina je Signature Shortcuts – naime, ako napravite takedown nad protivnikom na tačno određenoj lokaciji, otvorićete prečicu koju ćete moći da koristite svaki naredni put kada se nađete na stazi. Ono čime smo impresionirani je dizajn staza koji je zaista sjajan. Sve one su potpuno nove i inspirisane stvarnim lokacijama poput nemačkog Autobahna, Kuala Lumpura, Pittsburgha, Dallasa, mada iskreno, zbog brzine izvođenja teško da ćete moći da uživate u njima. Zaista, zbog insistiranja na gotovo neprestanoj upotrebi burnouta, Dominator je još brži od svojih prethodnika, što neke od

misija čini vrlo teškim za završavanje. Nije problem toliko u samom suludom tempu, koliko u niskoj rezoluciji PlayStationa 2 i eksploziji boja na ekranu koje onemogućavaju da na vreme vidite vozila koja dolaze iz suprotnog smera. Doduše postoji mogućnost startovanje igre u 480p, ali to mnogo ne poboljšava situaciju.

Ponekad sreća postaje vrlo važan faktor uspeha, a verovatno ćete doći i u situaciju da neke trke ponavljate veći broj puta. Ako ste kratkih živaca, savetujemo vam da ne gubite vreme.

Vredan pomena je i soundtrack koga većinom sačinjavaju numere i izvođači alternativne orijentacije, a interesantno je da se na spisku pesama nalaze i čak 4 varijante hita Avril Lavigne – Girlfriend. Pa ko voli...



Burnout 5

Pošto je rad na Dominatoru prepustio britanskom ogranku Electronic Artsa, Criterion Games je sve svoje resurse usmerio ka Burnoutu 5 koji će se potpuno očekivano, pojaviti na PlayStationu 3 i Xboxu360. Po režima iz same kompanije, igra će se raditi iz početka i odvijati se na teritoriji jednog grada. Pored fantastične grafike, obećava se još i odličan damage model kao i sjajna podrška za online igranje, a naslov bi trebalo da se pojavi tokom ove godine.



Na kraju, kome preporučiti ovu igru? Ako ste se zasitili od prethodnika, Dominator vam neće biti naročito interesantan jer u osnovni predstavlja "more of the same". Sa druge strane, ako se do sada niste pozabavili Burnout serijalom, ovo je idealna prilika da ispravite tu grešku, mada savetujemo da obavezno pogledate i prethodna dva dela.

Nikola Dolapčev



Platforma: PlayStation 2

Za: sjajan dizajn staza, nekolicina novih modova

Protiv: nema crash moda i multiplayera, ništa suštinski novo

Kontakt: www.ea.com/burnout/dominator/

Cena: 40 evra

OCENA 75

Virtua Tennis 3

Za razliku od verzija za „velike“ sisteme poput PlayStationa 3, PC-ja i Xboxa360 koje liče kao jaje jajetu, izdanje Virtua Tenisa 3 za PSP nužno je moralo da ima svoje specifičnosti, a mi smo se nadali da će ih biti što više. Na kraju, definitivno smo dobili najbolji tenis za PSP, ali to ne znači da je samim tim u pitanju naslov koji ne smete propustiti.

Ne ponavljajući ono što je rečeno u opisu PC verzije, o posebnostima igre na PSP-u i nema mnogo da se kaže. Zapravo, mislimo da je najvažnije pitanje na koje treba dati odgovor vezano za to koliko se ovaj nastavak razlikuje od odličnog Virtua Tennis World Toura koji se pojavio kao jedan od prvih naslova objavljenih za ovu platformu.

Ono što se naravno najlakše primeti jeste kvalitet grafike koji je za standarde

džepne konzole zaista vrhunski, ali ostaje činjenica da on nije mnogo poboljšan u odnosu na prethodno izdanje. Jedini napredak načinjen je u unapređenju realističnosti pokreta, dok sami teniseri i ne izgledaju toliko sjajno, što se lako primeti kada se kamera fokusira na njih u pauzama između poena. Mislimo da su programeri ipak imali prostora za daleko veći vizualni napredak.

Sami modovi igre i njihova realizacija su isti kao na ostalim konzolama, a jedino što je specifično jeste da vam za pokretanje Court Gamesa ne treba ni jedan živi protivnik. Karijera je u nekim elementima unazađena u odnosu na World Tour, iz prostog razloga što više ne možete da upravljate novcem koji osvajate na turnirima – sva nova oprema dobija se se od trenera i sponzora, pa

tako nad tim segmentnom nemate apsolutno nikakvu kontrolu.

Nažalost, multiplayer je isključivo ograničen na exhibition mečeve za jednog do četiri igrača, što je prava



šteta. Mini igre u Virtua Tenisu 3 su mahom izuzetno zanimljive i nije nam jasno zbog čega se ne mogu startovati makar preko game sharinga, kada već ne postoji nikakva online podrška. Na kraju krajeva, stiće se utisak da Sega nije učinila dovoljno da motiviše vlasnike PSP-a da nabave ovu verziju, čak iako nemaju nijedan drugi igrački sistem na kome je VT3 izašao. Takođe, ako ste proveli mnogo vremena uz prethodnika za PSP, osećaćete se prevareno, jer je malo toga unapređeno u odnosu na njega. Zato nam se čini da je Virtua Tennis 3 za PSP namenjen pre svega velikim ljubiteljima serijala koji ga se još uvek nisu zasitili, ili ljudima koji nisu igrali neki od prethodnih delova. Nikola Dolapčev



Platforma: PlayStation Portable

Za: očuvana jednostavnost izvođenja, kvalitet animacije i nove mini igre

Protiv: gotovo ništa novo u odnosu na Virtua Tennis World Tour

Kontakt: www.virtuatennis.net

Cena: 20 evra

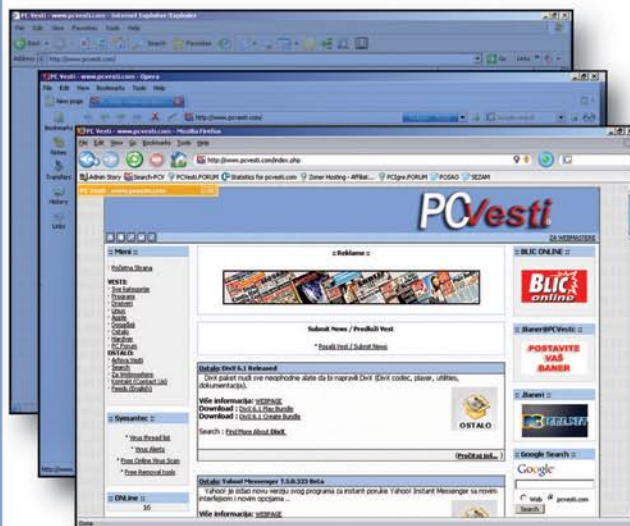
PCIGRE.NET



www.pcigre.net

PCVesti

www.pcvesti.com



www.pcvesti.com

NAJSVEŽIJE INFORMACIJE IZ SVETA AUTOMOBILIZMA

NOVITETI I TESTOVI AUTOMOBILA I OPREME

IZVEŠTAJI SA SAJMOVA



WWW.SPEED-INDUSTRY.COM

TUNING & STYLING SAVETI, AUDIO I TECH OPREMA

NAJAKTUELNIJI CENOVNIK

MUZIKA, FORUM I CHAT

Replay

OCENA 81

Formula One Championship Edition

Od kada je prešao u ruke Liverpool Studios-a, Formula One serijal je vremenom sve više gubio svoju arkadnu reputaciju, da bi u poslednjih nekoliko godina definitivno zaslužio status simulacije. Lagana evolucija nastavljena je i izdanjem za 2006. godinu, mada su mnogi bili razočarani sa Formula One 2006 za PS2. Razloge nije bilo teško pronaći – osim nedostatka bilo kakvih bitnijih inovacija, igra je bila prepuna fatalnih bagova, na stranu AI koji je na pojedinim stazama bio zaista očajan. Verzija za PlayStation 3 koja se na našem tržištu pojavila od prvog dana prodaje konzole u Evropi ipak uspeva da ispravi te probleme i predstavlja obavezno štivo za sve ljubitelje Formule 1.

Bez obzira što u svom nazivu ima Championship Edition, rekli bismo da je u pitanju čist marketinški trik koji za cilj ima da se sakrije činjenica da je ovo u osnovi ipak gotovo godinu dana stari Formula One 2006. Još jedan razlog zbog kojeg bi smo mogli da tvrdimo da je to zaista tako jeste činjenica da uopšte nije urađeno osvežavanje spiska timova i vozača, što konkretno znači da se na njemu nalazi ekipa Midland (u toku sezone zamenio je holandski Spyker) kada i da su među vozačima Juan Pablo Montoya ili Jaques Villeneuve koji odavno nisu u Najbržem Cirkusu. Fanatični ljubitelji Formule 1 primetiće i druge sitnije nedostatke, recimo činjenicu da poslednji deo zvaničnog treninga ne traje 15 nego 20 minuta, što je još jedno pravilo koje je bilo ukinuto tokom sezone (čime je dat simboličan doprinos smanjenju zagađanja).

Ako niste proveli jako mnogo vremena uz verzije igre za PlayStation 2 ili PSP, većinu unapređenja koje donosi Championship Edition nećete uspeti da primetite...osim grafike naravno. Sigurno ste do sada

milijon puta čuli da grafika ne predstavlja jedan od najvažnijih segmenata igre, ali mi se ne slažemo sa takvim mišljenjem, naročito kada su u pitanju naslovi sportske tematike. Razlog je jednostavan – atraktivne vizualne karakteristike mogu značajno da podignu atmosferu, odnosno da stvore osećaj kod igrača da se zaista nalazi na mestu zbivanja. Upravo u tom segmentu prva Formula One za PlayStation 3 daleko nadmašuje sve do sada viđeno. Iako se već i na klasičnom TV ekranu primećuju značajni vizualni pomaci u odnosu na PlayStation 2, moramo da upozorimo na činjenicu da ćete startujući igru preko njega ne samo izgubiti dosta na lepotu prikaza, nego će tumačenje raznoraznih grafika biti vrlo naporno za oči. Povezivanje na HDTV ili makar 20-toinčni widescreen monitor koji može da prikaže nativnu 720p rezoluciju predstavlja daleko prijatnije iskustvo, jer ćete tek tada uvideti koliko su oštre teksture, odnosno uočiti da bez problema možete da se do detalja upustite u podešavanje bolida. Najbolji utisak na nas je ostavio upravo njihov izgled - sirova snaga PlayStationa

3 omogućila je programerima da bez ikakvih kompromisa realistično modeluju svaku Formulu, a velike pomake primetili smo i u samim detaljima oko staze kojih ima znatno više. Treba ipak biti pošten i reći da je na vizualnom planu ostalo zaista mnogo prostora za unapređenje u narednim verzijama. To se najviše primeti usled statičnosti okruženja zbog kojeg se nećete osećati kao da vozite pred nekoliko desetina ili stotina hiljada ljudi. Publika je doduše (vrlo skromno) animirana, ali bilo bi lepo videti makar nekakve zastave ili transparente koji su u serijalu postojali još dok je on počinjao svoj život na prvom PlayStationu. Možda još bolniji podatak je da pitstop liči na pravi grad duhova – iako svaki tim čini barem po 20-tak članova pitstop posade i još ko zna koliko inženjera i drugih lica, oni su u Formula One CE potpuno prazni. Čak i u trenutku kada i sami odlazite na dolivanje goriva, promenu guma, odsluženje kazne... videćete samo svoje mehaničare i eventualno one od rivala na stazi koji se spremaju za pitstop, odnosno već su u njemu, što je vrlo nalik onome što smo viđali na PlayStationu 2. Da priču

o grafici ipak završimo u pozitivnom tonu pobrinula se vožnja po kiši – ovako nešto do sada sigurno niste videli! Ne samo da mokre površine izgledaju vrlo realno, nego su kapljice koje zapljuskuju ekran gotovo savršeno animirane i zaista vam značajno otežavaju orijentaciju na stazi. Vožnja iza bolida koji izbacuje litre vode u sekundi iza sebe zbog toga je izuzetno teška, što će vas sigurno primorati da u tim situacijama izbegavate idealne putanje. Zar ovo nije pravi dokaz da grafika može značajno da utiče na gameplay?

Sam izbor modova i njihov izgled nije značajno promenjen, što se neće svideti igračima koje najviše zanima igranje karijere. Ona je i dalje jedan od najslabijih elemenata, jer se vrlo malo razlikuje od klasičnog šampionata. Time attack je ipak unapređen time što se sesije odigravaju u različita doba dana - npr. na nekim stazama vozi se u suton, a činjenica da je na pojedinim pravicima sunce tačno ispred vas umnogome otežava situaciju, ali vas ujedno i tera da što bolje savladate samu konfiguraciju staze, što je od vitalnog značaja na samim trkama. Online opcija je prisutna, ali i ograničena na svega 11 živih igrača.

Podešavanje bolida je kudikamo unapređeno, što moramo priznati, nismo očekivali. Neka setovanja sada su razumnije definisana, dok su druga potpuno nova, mada će biti interesantna samo pasioniranim virtualnim mehaničarima zbog svog gotovo trivijalnog uticaja na performanse. Ipak, pravilan setup je od ključnog značaja za uspeh na stazi (naravno, samo na medium i hard nivoima težine) i svakako mu morate posvetiti pažnju. Ako nemate mnogo iskustva, naš savet je da pažnju usresredite na položaj prednjeg i zadnjeg stabilizatora (front and rear wing) i druge delova bolida koji značajno utiču na odnos između brzine i stabilnosti na stazi. Za razliku od PlayStationa 2 verzije igre, Race Car Evolution je potpuno funkcionalan i ukoliko ste strpljivi, može vam umnogome pomoći. Model oštećenja je još jedna stavka koja je



očigledno napredovala, mada realizam nije potpun, u smislu da se sitniji sudari neće manifestovati na bolidu, što ćete posebno umeti da cenite na Velikoj Nagradi Monaka.

Na samoj stazi, bolid se ponaša gotovo identično kao i u drugim verzijama igre, što je i očekivano. U zavisnosti od toga koliko imate iskustva možete se odlučiti koje vrste pomoći želite da koristite, ali u globalu, igra i bez njih nije preteška, čak i ako nemate volan već samo klasičan SIXAXIS džojped. Naše je mišljenje da sistem upravljanja preko analognih pečurki funkcioniše gotovo savršeno, mada zahteva određeno vreme za privikavanje. Grafički parametri na ekranu u toku same trke su zaista brojni i verno preslikani iz prenosa trka ali nam iskreno nedostaje povremeno ispisivanje kompletnog poretka na stazi, kao i upoređivanje vremena sa najbližim konkurentima. Umesto toga, morate da se oslanjate na izjave komentatora odnosno sitne grafike u gornjem levom uglu ekrana, za koje često uopšte nemate vremena. Al je na svu sreću značajno unapređen i karakteriše ga mnogo bolja izbalansiranost pa sada kompjuterski kontrolisani vozači i bolidi nisu pakleno brzi ili nasuprot tome, neverovatno spori na pojedinim stazama. Razlog za to je činjenica da se čak i na manjim nivoima težine ponašaju vrlo realistično pri prolasku kroz krivine, što smo najlakše primetili na stazi u Bahreinu, gde je Al imao ogromnih

problema na PlayStationu 2. Prijatno smo iznenađeni i i činjenicom da se vozači koji zaostaju za čitav krug ponašaju vrlo korektno, i uvek se na vreme i bez naglih pokreta sklanjaju

u stranu kako bi vas propustili. Ako kojim slučajem i uspete da se sudarite sa njima, znajte da je u pitanju verovatno vaša greška. Vožnja po kiši je konačno oslobođenja bilo kakvih problema – u pitstopu će vam svaki put dati prave gume, a i ostali vozači na stazi neće postizati ista vremena kao na suvom, mada u trenucima kada je staza dobro natopljena, definitivno postaju ozbiljniji rivali. Tada je čak i obilaženje vozača u mnogo sporijim bolidima mnogo teži zadatak, što opet odgovara stvarnosti. Zbog toga, po prvi put možemo da preporučimo da pre početka sezone postavite vremensku opciju na variable. Komentatorski dvojac kojeg smo pohvalili u opisu igre za PSP žalost nije doživeo nikakva unapređenja, što je zaista šteta s obzirom na prilično skroman fond reči koji je u opticaju. Ipak savetujemo da ih nikako ne isključujete – njihova obaveštanja o dešavanjima na stazi i promeni vremenskih uslova itekako su dragocena.

Zbog suptilnih unapređenja koja će pre svega umeti da cene igrači koji zaista vole Formulu 1, prvo izdanje serijala za PlayStation 3 možemo preporučiti upravo njima. Ukoliko sebe ne smatrate velikim ljiubiteljem sporta ili ste očekivali velika unapređenja prelaskom serijala na novu platformu, savetujemo da ipak preskočite Championship Edition i sačekate prvi pravi nastavak koji bi trebalo da se pojavi do kraja kalendarske godine. Naš konačan utisak je da je Liverpool Studios opravdao poverenje i pored kratkog vremena razvoja, ali se iskreno nadamo da će budući Formula One 2007 ipak imati mnogo više next-gen atributa u sebi.

Nikola Dolapčev

Platforma: PS3

Za: značajno unapređen AI i ispravljeni svi krupniji bagovi iz PlayStation 2 verzije

Protiv: suviše statično okruženje, nije urađen update timova i vozača, izostanak najavljenog povezivanja sa PSP-om

Kontakt: GMC-YU, Kraljevića Marka 6, Novi Sad, 021/47-22-992

Cena: 4000 dinara (49,5 evra)

Antec Nine Hundred

Iako se ne može reći da je ponuda kvalitetnih kućišta na domaćem tržištu dovoljno dobra, Antec je brend koji se izdvaja iz proseka i visoko kotira i na svetskom nivou. Primetno je da su kućišta prateći razvoj hardvera napredovala, ali isto tako postavljeni su određeni standardi, pa high end kućišta sve više liče jedna na druga. Posledica toga je i pad cena usled povećane konkurencije, ali s vremena na vreme proizvođači izbacе neko nestandardno, da bi privukli kupce na svoju stranu. Kako izgleda kad Antec odluči da gamerima ponudi case kakav do sada nisu videli?

Natpis na masivnoj kutiji nam sve govori. „Antec Nine Hundred advanced gaming case“, namenjen je pre svega hard-core gamerima. Kada otvorite kutiju, skinete štitnike od stiropene i celofan, prvo što ćete primetiti je gigantski 20cm kuler sa Antec logoom kroz zaštitnu mrežicu na gornjoj strani kućišta. Sledeća stvar koja vam „bode“ oči su par dvanaestica montiranih na prednju stranu sa primarnom svrhom da hlade hard diskove. Uz to, videćete i još jedan 12 cm ventilator montiran visoko na zadnjoj strani, odmah do panela za konektore matične ploče. U ukupnom zbiru tu su ukupno 4 velika ventilatora koji omogućavaju veoma intenzivnu cirkulaciju vazduha. Postoje još dva mesta predviđena za montiranje dvanaestica – jedno na zadnjoj strani nosača za hard diskove unutar kućišta, a drugo na providnoj bočnoj stranici. Ovo je ostavljeno entuzijastima koji misle da četiri odlično raspoređena ventilatora ne mogu da obezbede dovoljno nisku temperaturu, pa im se ostavlja mogućnost da eksperimentišu sa dodatnim.

Preovlađujuća crna boja, oštre ivice i čelična mrežica govore o nameni kućišta i „vojničkom“ fazonu u kome je urađeno. Što se fizičkih karakteristika tiče, dimenzije su 493 x 468 x 206 mm, sa 3 mesta za 5.25-inčne uređaje, 6 mesta za 3.5-inčne (interne) i jedno za uređaje kojima je potreban pristup sa spoljne strane (floppy, card reader). Antec Nine Hundred je izrađen od čelika, napajanje je potrebno dokupiti, a na gornjoj strani smešten je panel na kome se nalaze dva USB porta, FireWire i audio konektori, kao i power i reset dugme. Sa gornje strane se,

pored pomenutog panela nalazi i prostor namenjen smeštanju raznih sitnica. Iako nije dovoljno velik da u potpunosti prihvati CD ili DVD biće sasvim dobar za mobilni telefon, flash drive, šrafove, olovke i druge stvari koje inače morate da jurite po radnom stolu. Uz kućište stiže i gumena podloga koja stoji na dnu i onemogućava grebanje parketa.

Kada završite sa zagledanjem kućišta sa svih strana i odlučite da montirate komponente, uvidećete nameru proizvođača da maksimalno pojednostavi taj čin. Još jedna u nizu nestandardnih rešenja koje nam Antec Ninehundred donosi je prostor predviđen za napajanje koji se nalazi sa donje strane. Ovo je već viđeno kod drugih proizvođača i izazvalo je podeljene reakcije. Pozitivne su zbog prostora koji se dobija na vrhu kućišta i kojim se omogućava bolje strujanje vazduha, a negativne zbog eventualno kratkih kablova koji često nisu mogli da dohvate odgovarajuća mesta na ploči. U ovom slučaju svi navedeni razlozi se računaju, ali stiže se utisak da je ovo sasvim prihvatljivo rešenje i da se njime više dobija nego što se gubi. Pretpostavlja se da ovde nećete instalirati microATX ploču (što i ne možete) i KME napajanje od „600 W“, pa ovakav raspored u principu ne predstavlja problem.

U unutrašnjosti kućišta ima puno „nosača“ za kablove, koji su tu da eliminišu gužvu i omoguće neometano strujanje vazduha. Tome malo smeta okvir za kuler montiran na zadnjoj strani nosača za hard diskove, a isti može da pravi probleme pri korišćenju određenih elemenata na matičnoj ploči, naravno u zavisnosti od rasporeda. Ukoliko ne spadate u gore pomenutu grupu kojima 4 ventilatora nisu dovoljna te želite da pravite vazdušni tunel za svoje hard diskove ili jednostavno ne volite gomilu kablova stišnjenih u kućištu predlažemo da skinete ovaj nosač radi lakšeg pristupa i manipulacije komponentama.

Ubacivanje hard diskova i optičkog uređaja u Antec Ninehundred je veoma jednostavno. Iako morate skinuti puno šrafova sve ide lagano, jer se optika ugrađuje kao kod većine kućišta, skidanjem par šrafova sa nosača prednje maske. Za skidanje modula koji prima hard diskove, a koji se

sastoji iz dva dela sa po tri mesta (izvlače se nezavisno) potrebno je skinuti po četiri šrafa sa svake strane. Prilikom instalacije floppy drajva ili čitača kartica koristi se adapter koji stiže u paketu, pa ono što montirate „upada“ u jedno od 3 mesta za 5.25-inčne uređaje.

Kada sve to završite i pokrenete sistem sa četiri ventilatora, čućete nezanemarljivu količinu buke koja dolazi iz čeličnog kućišta. Ovom orkestru pridružiće se i ventilator sa napajanja, eventualno drugar sa čipseta, bučni komšija sa procesora i jedan ili dva propelera sa grafičkih kartica pa je šteta što uz kućište ne stiže i dirigentska palica, da ugođaj bude potpun. Buka koju ćete čuti iz vašeg Antec 900 nije mala čak ni kada su potencijometri na sva 4 ventilatora na L(ow), a postoje i M(edium) i H(igh) brzine. Da bi ste skrenuli misli sa buke Antec je u prednje dvanaestice ubacio plave neonke i dodao malo cool izgleda celokupnoj crnoj monotoniji. Kao što na kutiji piše „hard core gaming case“ nije ni pravljen da bude tih već da smanji temperaturu hardveru koja je unutra, te kao takav ponosno služi svojoj svrsi i drži unutrašnjost na poželjnoj temperaturi. Pravi gameri ionako koriste slušalice, zar ne?

Pitanje koje vam Antec postavlja pri kupovini ovog „bučnog frižidera“ je da li ga kupujete jer planirate unutra da stavite najnoviju (čitaj: najskuplju) mašinu na kojoj će S.T.A.L.K.E.R. leteti sa 100+ fps ili samo da biste se hvalili prijateljima kako vaše novo kućište ima neonke, prekidače za brzinu ventilatora, držač za pivo i sitninu na vrhu u boji koja se slaže sa monitorom. Ako drugi vaš odgovor, onda treba biti spreman na kompromise, jer kroz sve ove mrežice i rupice prolazi zvuk koji malo njih zna da ceni – zvuk koji kaže da je sve unutra hladno. Ako ste pak zagriženi igrač i ako ste spremni da izdvojite nešto više od 100 € za kućište, Antec Ninehundred će vam se odužiti za sav novac uložen u njega, a sigurno je da nećete morati da kupujete dodatne ventilatore neko vreme.

Marko Nešović



Kontakt: Kimtec, www.kimtec.co.yu

	Antec Ninehundred
Dimenzije	493 x 206 x 468 mm
Težina	14.1 kg
5.25" mesta	3
3.5" mesta	6
Konektori	USB, Firewire, audio
Ventilatori	1 x 20cm, 3 x 12 cm Trispeed
CENA	110 €

Logitech Internet Handset

U laičkoj terminologiji internet telefoniranje predstavlja korišćenje nekog od servisa baziranoj na protokolima svetske mreže radi prenosa glasa. Uobičajen vid primene se ogleda kod dva udaljena računara, gde oba korisnika imaju instaliran isti taj servis i gde potpuno besplatno razgovaraju. Napredna mogućnost je telefoniranje na takav način prema "regularnoj" telefonskoj mreži. Ovo je obično moguće uz nadoknadu, a iznos koji morate da platite je obično nekoliko puta jeftiniji nego kada bi koristili fiksni telefon. Naravno, mislimo na međudržavne razgovore, sinonim za veliki telefonski račun, pored 0900 servisa.

Dakle, sve navedene osobine poseduje jedan softver – Skype. Godinama unazad, dobrom marketinškom kampanjom i saradnjom sa mnogim firmama iz telekomunikacionog sektora, Skype se pozicionirao kao lider na tržištu internet telefoniranja. Naravno, tehnologija odnosno propusna moć linka ka svetskoj mreži napreduje, pa je logično da uz zvuk ide i slika. Zato se Skype može nazvati prvim na tržištu multimedijalne interkontinentalne komunikacije namenjene krajnjim korisnicima.

Logitech, nama jako dobro poznata kompanija, takođe je prva u svom polju delovanja. To su, kao što znate, delovi kompjuterskih konfiguracija koji se ponekad stavljaju u drugi plan u odnosu na ploče i procesore, a bez kojih se ne može. Tastature, miševi, zvučnici, web kamere, džojstici... Sve to Logitech sa velikim uspehom plasira na tržište godinama unazad. Pred kraj 2006. na tržište su izbacili i jedan krajnje neočekivan proizvod, bar što se njih tiče. Naravno, ima mnogo veze sa Skajpom.

Cordless Internet Handset je internet telefon u pravom smislu reči. Zapravo, puno ime ovog proizvoda glasi Cordless Internet Handset for Skype. Sada su stvari nadamo se jasnije. Jednostavno, namenjen je Skajpu. Mi nismo uspeli da ga "nateramo" da radi sa drugim softverom iako je bilo pokušaja.

U paketu stiže telefon sa punjivim baterijama AAA tipa, baza koja se povezuje na USB port, kao i stoni punjač za slušalicu sa adapterom za struju. Naravno, da biste telefon koristili potreban vam je Skype nalog i aktivan softver. Po instalaciji veoma prostog drajvera isti prvo traži bazu, a potom Skype i ukoliko ih nađe na vašem sistemu, zabava može da počne.

Umesto da kao do sada koristite slušalice sa mikrofonom, u najboljem slučaju bežične, sada se lako možete izvaliti na krevet, postaviti slušalicu tako da je držite glavom i veoma lako ignorisati sagovornika uz gledanje nove epizode Heroes-a na TV-u. Znamo da ih



nema ni na jednoj od televizija, ali za šta postoji tv out? Naravno, telefonska komunikacija ne bi trebalo tako da izgleda, ali svima nam se periodično dogodi neko koga baš tada nismo želeli da čujemo u tom trenutku pozove. Ovakva prezentacija je samo da vidite da Internet Headset i to može.

Slušalica je kompaktnih dimenzija i blago zakrivljena, pa lepo prijanja uz glavu. Izrađena je od tvrde i na dodir kvalitetne plastike. To podrazumeva da nema krckanja i škripanja karakterističnog za stvari Made in China by Xiang Yong Company. Zamerku doduše možemo uputiti tasterima koji su nedefinisano gumirani i čiji je hod predug, pa se čini da prođe mnogo vremena od pritiska tastera "9" do pojavljivanja te cifre na displeju. Pomenuti je u boji i rezolucije prvih mobilnih telefona sa kolor ekranima. Znači, ništa posebno, ali bolje za ovu namenu nije ni potrebno.

Tehnička strana priče se ogleda u tome da je ovo telefon napravljen po DECT (Digital Enhanced Telecommunication Standard) standardu, radi na frekvencijama od 1880 do 1900 MHz na deset kanala. Proizvođač tvrdi da je u zatvorenom prostoru domet 50m, a na otvorenom čak 285m. Mi smo prvu tvrdnju delimično proverili, pa u stanu od 100 m² nije bilo apsolutno nikakvih problema sa pričom.

Ono što je po našem mišljenju specijalitet Internet Handset-a je sasvim realno oponašanje pravog kućnog telefona. Tako na bazu možete "prikačiti" do 4 slušalice koje se kupuju dodatno, rasporediti ih po kući, stanu ili poslovnom prostoru, i u okviru od 50 metara neometano komunicirati sa porodicom, saradnicima i ko zna kime još. Ugrađeni softver je krajnje jednostavan, ali poseduje bitne osobine funkcionalnosti. U to ubrajamo sinhronizaciju sa Skype kontaktima na PC-ju, promenu statusa u Online, Offline, Skype Me, Away i ostale. Među tasterima nalazi se i jedan sa Skype logoom pomoću kojeg direktno ulazite u meni sa kontaktima. Takođe, moguće je proveriti govornu poštu i dodati svoje kontakte u slušalicu, nezavisno od liste na računaru. Ono što može iznervirati su arhaične monofone melodije kojih ima 12. Moguće je izabrati "profil" gde će poziv ostalih slušalica u "lokalnom" saobraćaju biti jedan ton, a neki od kontakata sa liste drugi. Tu su i "ukrasne" mogućnosti u

vidu štoperice, alarma i tajmera i sata, a slušalica poseduje i spikerfon, baš kao prava.

U praksi, ovakav uređaj je prvenstveno dokaz kako je integracija računara u dom svakim danom sve izraženija. Priznajte da ona čuvena priča o Internet frižideru više nije tako smešna. Ograničavajuć faktor koji je u isto vreme i glavni adut Internet Handset-a je Skype i upotrebna mogućnost je ostvariva isključivo sa ovim softverom. Ukoliko intenzivno koristite Skype za komunikaciju sa poslovnim partnerima ili dalekim (fizički udaljenim) rođacima, komunikacija će biti mnogo prirodnija ili bar onakva na kakvu ste navikli korišćenjem običnih telefona. To svakako predstavlja veliki plus. Međutim, šta da rade oni koji koriste Yahoo Messenger? Pa, naše mišljenje je da razmisle o prelasku na Skype jer je Logitech je napravio sasvim dobar razlog za to.

Nikola Nešović

Cordless Internet Handset

Dimenzije	13.3 x 4.5 x 2.5 cm
Radna frekvencija	1880 - 1900 MHz
Podržani standardi	DECT, GAP
Domet	50/285m
Frekventni opseg	40Hz-20kHz
Broj operativnih kanala	10
Autonomija	120 h standby, 10 h razgovor

Kontakt: **Computerland**, tel: 011 / 3067 051, www.compland.co.yu



Saitek GM3200

Svakako ne bi trebalo da vas čudi to što smo krenuli sa opisima Saitek opreme kad je kompanija Compdesk dobila zvanično zastupništvo za ovaj brend. Sa Saitekom smo se susreli po prvi put krajem devedesetih, kada nam se prilično dopao njegov kvalitet džojstika i drugog hardvera koji je u tom trenutku bio dostupan na tržištu. Čak su bili i dosta revnosni po pitanju slanja press materijala i drugih stvari po kojima ostali, u periodu odmah nakon sankcija, nisu baš mogli da se pohvale profesionalnošću. No, dosta o prošlosti, pogledajmo šta nam to Saitek nudi u trenutnoj gami proizvoda.

Prvo za šta smo se odlučili je Saitek GM3200, laserski miš naravno namenjen gamerima. Ono što je svakako očigledno na prvi pogled jeste narandžasto crveni dizajn i dimenzije koje su pomalo neobične za miševe. Naime, Saitek 3200 je nešto širi nego što su igrači navikli, pa vam se u prvi mah može učiniti pomalo nezgrapnim. Međutim, ako miša koristite tako što kompletnu šaku spustite na uređaj, i tastere pritisnete praktično celim prstom a ne samo jagodicama, onda će vam 3200 ležati kao "saliven". Naravno, ukoliko ste dešnjak, jer kod gaming miševa bilo kojeg proizvođača postoje dodatni tasteri i setovanja koja zahtevaju eliminaciju "levoručnog" korišćenja.

U ostatku te vizelne komponente GM3200 je prilično standardan – tu su dva tastera, točkić, dva dodatna koje kontrolišete palcem i dva namenjena promeni "sistemskih" opcija. Tu spadaju dugme "mode" kao i drugo – DPI. E ovo drugo nam je u ovom trenutku jako interesantno, jer se radi o podešavanju rezolucije miša "u letu". Naime, pomeranjem ovog tastera napred ili nazad menjaćete i rezoluciju, pa tako ona može biti 800, 1600, 2400 ili čak 3200dpi. Ovo je zgodno kao opcija brzog menjanja

osetljivosti miša u igrama, što može biti korisno iz više razloga. Na primer, možete menjati DPI za potrebe pucanja snajperom ili nekim oružjem na blizinu, a opet možete lako menjati osetljivost kada radite u Windows-u ili uđete u neku igru. Mogućnosti ove opcije zaista su velike, i samo je pitanje da li se na tako nešto možete lako navići ili ne.

Sa donje strane primetićete skoro nevidljivi laserski uređaj koji naravno služi za detektovanje pokreta miša po podlozi, a ono što se nama svidelo jeste da kompletan miš kreće da treperi u slučaju da laser nema kontakt sa podlogom ili da je suviše odignut od iste. Sa donje strane ćete primetiti i dva poklopca koji u sebi kriju dve dodatne mogućnosti ovog miša. Na prvom mestu, poklopac sa jedne strane poseduje dve manje "nožice", dok se sa druge strane nalazi jedna veća. U skladu sa vašim potrebama za "klizanjem" ovaj poklopac možete okrenuti na jednu ili na drugu stranu, čime ćete dobiti manje trenje sa podlogom i samim tim veću osetljivost. Doduše, pitanje je da li vam je tako nešto potrebno ako DPI podignete na 2400 ili čak 3200, ali je moguće balansiranjem DPI i nožica zaista naći setovanje koje vam najviše odgovara.

od tada su oni postali pravi hit. Njihova upotrebnost vrednost je naravno diskutabilna ali je i činjenica da ljudi vole ili teže ili lakše miševe, pa im možda takvu opciju treba i ostaviti. U tom slučaju nije vam potrebno 8 različitih tegića već samo jedan nešto teži, ali to verovatno onda ne bi bilo "to". Tegove ovde možete podešavati i napred i pozadi, i nalaziti vrednosti koje vam odgovaraju, pa onda samim tim možemo sa sigurnošću reći da je ovo trenutno najkonfigurabilniji miš na tržištu. Pitanje je naravno ko će se "zezati" sa toliko opcija i isprobavati ih sve, ali ako neko ima toliko slobodnog vremena, sigurno će naći pravi odnos jednog prednjeg tega, dva zadnja, prednje velike glatke nožice i zadnjih dve manje, te DPI od recimo 3200.

E sad, stvari koje nam se i nisu baš toliko dopale. Na prvom mestu, miš nema tilt. Ako do sada niste koristili tu opciju, onda vam to neće smetati, ali ako ste se na nju navikli, osećaćete se kao da nemate levi taster. Moguće je takođe da vam miš neće odgovarati u slučaju da imate nešto manju šaku, a svakako neće ako ste levoruki. Tu je i nešto slabija gumirana plastika na mestu gde prirodno naležu palac, mali prst, domali i srednji, i deluje kao da se lako može izlizati nakon dužeg korišćenja, čime gubi svoju funkciju.

Kontakt: **Compdesk**, www.compdesk.co.yu



A ispod poklopca nalazi se još jedna od funkcija miša – tegići. Tegiće nam je prvo predstavio Logitech sa svojim G5 modelom, i

Ovo su sve kao što i sami primećujete manje zamerke koje ne utiču preterano na opšti utisak korišćenja miša i sa te strane imamo reči hvala, posebno imajući u vidu povoljnu cenu po kojoj se Saitek prodaje.

Seriya monitora sa ugrađenom web-kamerom (Webcam)
namenjena video komunikaciji

Uživo u svakom trenutku



PW201 snima i prenosi sve vaše nezaboravne trenutke

- Ugrađena web-kamera od jednog megapiksela omogućuje čistu i jasnu video komunikaciju.
- Ekran od 20" visoke rezolucije (1680x1050), glare-type panel, širok ugao gledanja i još mnogo više ...
- Velike mogućnosti povezivanja omogućuju priključivanje DVD player-a, igračkih konzola i drugih uređaja. Opcija "Slika u slici" vam dopušta da pogledate omiljenu emisiju čak i dok radite na računaru.

Logitech Alto

Logitech Alto je uređaj kojem će se obradovati svi oni koji mnogo vremena provode za svojim "note-book" računarom. Svi oni koji odgovaraju ovom profilu bi obavezno morali da pročitaju sledeći tekst.

Kontakt: Computerland, tel: 011 / 3067 051, www.compland.co.yu

I ako ova stvarčica ne deluje toliko zanimljivo na prvi pogled, ona je veoma korisna i dostojna da se nađe na vašem stolu. Uz pomoć Alta, vaš pogled ka ekranu prenosnog kompjutera neće biti oboren nadole i, samim tim, leđa više neće biti u iskrivljenom položaju. Pored toga, zanimljiv je zbog još nekoliko karakteristika, stoga predstavlja interesantnu i svakako jedinstvenu ponudu na tržištu periferijala za "lap-top"-ove.

Pre svega, treba istaći da je brend Logitech-a i od ovog uređaja napravio "premi-jum"-proizvod. Dakle, to nije samo jedan komad plastike koji jednostavno služi svrsi. Alto je "spakovan" u lepo kućište, sa efektnom kombinacijom mat i visokosjajne plastike. S obzirom da se i on sam praktično sklapa kao "lap-top", prednja strana je urađena sa posebnom pažnjom – efektna i blago perforirana plastika deluje kao panel od nekog skupog metala. Kada se uređaj otvori, sa gornje strane se nalazi sam držač vašeg kompjutera, dok je dole postavljena kvalitetna tastatura normalne veličine i rasporeda tastera. Gornji i donji deo su povezani elastičnom gumom, koja omogućava da Alto-vu tastaturu možete po želji podići, kao i svaku drugu tastaturu klasičnog desktop računara. Ona će adekvatno zameniti onu sa vašeg "note-book"-a, koja je sada nedostupna za rad jer je računar na postolju. Jedina zamerka ide nešto sitnijim slovima, odnosno ispisom na tasterima, što i nije baš praktično za one koji još uvek nisu savladali slepo kucanje.

Na Alto možete staviti prenosni računar bilo koje veličine i težine. U našem konkretnom slučaju smo imali jedan od manjih modela na tržištu, sa dijagonalom ekrana od samo 12,1

inča. Kao što i sami vidite, prostora ima još sasvim dovoljno za jednu masivnu "wide"-sedamnaesticu. Ne postoji neki poseban sistem kojim se "lap-top" vezuje za ovaj uređaj – on se prosto postavi na odgovarajuće postolje, a specijalna guma se brine da ne dođe do nepredviđenog klizanja. Sve je vrlo lako i logično za instalaciju. Finalni rezultat je ekran koji je sada u nivou vašeg pogleda i to sve pri normalnom sedenju za stolicom. Logitech Alto će tako omogućiti duži rad za kompjuterom bez preteranog, zapravo bez ikakvog zamora! Jako korisno, nema šta. Međutim, kako investicija u posebnu USB tastaturu i nekoliko drvenih gredica, koje biste sami sklopili i od njih napravili postolje, ne bi bila isplativija, Logitech se potrudio da Alto podari još neke mogućnosti.

Najvažniji su dodatni USB portovi, što ga praktično čini jednim velikim "USB hub"-om. Njih je ukupno tri, ali zamerka je što su svi postavljeni sa zadnje strane uređaja. To u konkretnom slučaju autora teksta nije bilo komforno rešenje, mada je realno mala verovatnoća da će to ikome ikada zasmetati. Takođe, vaš "note-book" možete povezati sa strujnim izvorom preko Alta. Čitav ovaj uređaj se samo putem jednog USB kablova povezuje sa vašim računarom, bez potrebe za bilo kakvom instalacijom

drajvera ili bilo kakvih programa. Dakle, uređaj je komforni "Plug 'n' Play".

Možda će neko pomisliti da je hir dati 95 evra za ovaj Logitech Alto, koliko on košta u maloprodaji, ali ipak razmislite dvaput. Ako vam je primarni računar "lap-top" tipa (kao što je to slučaj sa autorom ovog teksta) i ako dobar deo dana provodite ispred njegovog ekrana, uređaj poput ovog vam je definitivno potreban. Koliko god se vi trudili, nikada nećete uspeti da potpuno pravilno sedite dok radite za ovakvim tipom kompjutera. Alto vam u tome može pomoći, a kako je on zapravo jedino valjano rešenje ovog problema koje možete kupiti u vidu jednog uređaja, sam izbor je prilično jasan.



Logitech QuickCall USB Speakerphone

Skype i uopšte glasovna komunikacija putem interneta očigledno su jedan od glavnih fokusa kompanije Logitech u proteklom i narednom periodu.



To potvrđuju Skype telefoni i slušalice, ali i neki pomalo neobični proizvodi kao što je na primer Logitech QuickCall USB Speakerphone. Iako je manje više sve pojašnjeno samim imenom, na nama je ipak da se nešto detaljnije pozabavimo ovim parčedom hardvera. U pitanju je neobično dizajnirani speakerphone koji nalazi svoje mesto na vašem radnom ili konferencijskom stolu. Zbog čudnog dizajna savršeno se uklapa u radnu površinu jer će biti svakako predmet interesovanja onih koji dođu na sastanak. Ono što možda u prvi mah nećete primetiti jeste da ovaj spikerfon poseduje dva mikrofona i Rightsound tehnologiju, a to sve u paketu obezbeđuje razgovore putem interneta bez ehoa ili nepredviđenih problema (osim u slučaju da vam prestane internet konekcija naravno).

RightSound tehnologija se inače koristi kako bi eliminisala sve okolne šumove i zvuke koji vam možda nisu odgovarajući, a kako bi se sa druge strane „skoncentrisala“ na vaš govor i konverzaciju sa sagovornikom. Popularni „one touch“ koristi se kako biste bez puno muke manipulisali telefonskim pozivima, podizali ili spuštali „slušalicu“, te naravno kontrolisali glasnoću zvuka. Doduše, problem na koji možete naići ako želite da koristite sve mogućnosti ovog periferala leži u tome što isti u potpunosti funkcioniše samo sa Yahoo Messenger ili AOL Instant Messenger programima. Iako je USB 1.1 konekcija dovoljna za prenos zvuka, čudi nas pomalo što Logitech u ovo rešenje nije ubacio 2.0 podršku koja je standard za skoro sve uređaje

današnjice. Zvučnik speakerphone-a je dovoljno jak da ga čujete bez većih problema, a Logitech je „dokazao“ da se zvuk čuje na razdaljini do 10 metara u tihoj prostoriji ili do 5 metara u kancelariji. Vaši pozivi naravno mogu biti i potpuno privatni, a sve što treba da uradite jeste da u za to predviđeni džek ubacite konektor za slušalice. Ovaj hardver se u radu pokazao veoma korisnim, posebno za neke veće konferencijske veze ili sastanke. Međutim, pored toga, praktično nikakvu korist nema za obične surfere, osim mooooožda kada želite recimo da na zvučnik povežete svog brata iz Rusije, kako bi ga čuli i majka, i čale, i baba i deda, i kako bi svi mogli skupa da pričaju sa njim. Eto, opet još jednog uređaja za kojeg nije teško izvući zaključak.

Kontakt: Computerland, tel: 011 / 3067 051, www.compland.co.yu



Saitek Command Unit

Ukoliko ovakav koncept vidite po prvi put, onda je sasvim jasno da niste bili u gaming vodama krajem devedesetih i početkom dvehiljaditih (jel se ovako kaže?) godina, kada je nekoliko proizvođača predstavilo svoje viđenje „zamene tastature“. I ne možemo im zameriti zbog toga. Igrači su navikli da koriste tastaturu i miša. Veliki broj njih tastaturu koristi ili u delu kojeg nazivamo „WASD“ ili u delu gde su strelice, čime ostatak periferije uopšte ne dotiču. To je nagnalo projektante da smisle nešto što bi zamenilo tastaturu a opet bilo dovoljno drugačije. Tu nisu smeli da se igraju, jer su PC gameri prilično rigorozni kada im neko „oduzme“ keyboard, pa nije dolazilo u ozbir da ta zamena izgleda kao recmo drugi miš. Ideje su dolazile i prolazile, projekti uspevali ili propadali, a najnoviji pokušaj revitalizacije koncepta stiže nam iz Saiteka.



Njihov Command Unit najnoviji je pripadnih game „ekstenzionih tastatura“, kako ih slobodno možemo nazvati među nama. Ovaj uređaj ne može u potpunosti zameniti već postojeću, ako ništa drugo a ono zbog toga što u igri verovatno često poželite da chatujete ili vam se ukaže potreba da upišete neku komandu, ali za sve drugo može biti zaista, jako, jako koristan. Dizajnerski, gornji deo uređaja čine kontrolni tasteri, u središnjem se nalaze oni koji prirodno naležu na vaš levi palac, a donji deo sadrži „odmarač“ za vašu šaku. On je, sa gornjim delom, povezan dvema metalnim šipkama što dovodi do glavnog zbunjivanja korisnika koji misle da se ova ovaj način Command unit može proširiti ili smanjiti, odnosno pomerati po vertikali. To nažalost nije slučaj, i ujedno može biti i glavna i najveća zamerka koju možemo uputiti ka Command Unitu.

Svi tasteri numerisani su brojkama radi lakše manipulacije, i to počevši od WASD kombinacije koja je obeležena brojevima od 1 do 11 (WASD + okolni dumići). Tu

su zatim 12, 13 i 14 sa vaše leve strane, kao i tasteri od 17 do 20 koji preuzimaju funkciju F1 do F4. Na samoj bazi gde vam je odmarać dlana nalazi se dugme 21, koje u nekoj suludoj varijanti možete pritisnuti korenom palca na primer. A palac, on već naleže na dva dodatna tastera i analogni hat switch. Kompletan ovaj deo može se pomerati po visini kako bi vam što bolje ležao u ruci što je, da ponovimo, jedini segment koji je podesiv. Konačno,

Kontakt: Compdesk, www.compdesk.co.yu

u gornjem levom uglu nalazi se taster „Mode“ putem kojeg možete menjati predefinisane setove komandi na vašem kontroleru, tako postavljajući kontrole za recimo Quake 4, Command & Conquer 3 i World of Warcraft u isto vreme, i lako menjanje samo jednim klikom.

I pored toga što se ne može podešavati po visini, Saitek Command Unit zbog blagog ispupčenja na sredini jako lepo leži u ruci i zaista vam omogućava punu kontrolu nad onim što se događa na ekranu. Jako zgodna opcija

je to što ovaj periferal isijava (kao što radi i većina drugih komponenti iz Saiteka) ispod tastera, što vam pomaže da vidite raspored istih i u totalnom mraku, dok u sred noći igrate na svetskim serverima svoju tridesetu Quake partiju.

Kada govorimo o korisnosti, sve je tu zapravo stvar navike i potrebe. U prvom trenutku vam zasigurno neće biti lako da se snađete sa komandama i vrlo verovatno će vam sve to biti komplikovano

i teško. Međutim, već nakon nekoliko časova korišćenja stvari će vam delovati znatno lakše i pristupačnije, sve do potpunog privikavanja. Opet, ukoliko planirate da posetite neke LAN partije ili turnire, treba da imate na umu da na ovaj način dobijate još jedan uređaj koji morate da nosite sa sobom, što često nije nimalo lako. No, ako vam je potrebno rešenje „za kod kuće“, koje će vam definitivno olakšati igranje omiljenih FPS ili RTS naslova, onda je Command Unit zaista dobar izbor.



Benq 222Wa

Pojam jeftinih monitora wide tipa stigao je u naše krajeve pre oko godinu dana, sa nekim pionirskom modelima recimo LG-ja i samog Benq-a, kojeg i danas predstavljamo. Činjenica da su 19" wide ekrani zapravo „manji“ (odnosno „niži“, što je bolji izraz) od 4:3 17" ekrana ubrzo je pojasnila u čemu je „tajna“ niske cene. Međutim, to naravno nije umanjilo uspeh ovog tipa ekrana kod velikog broja korisnika. Dijagonala je naravno vremenom rasla i tako smo u prilici da danas predstavimo Benq 222Wa.

Bićemo brutalno iskreni kada pričamo o ovom monitoru, ali to on samim svojim postojanjem i dozvoljava. Definitivno, ako na uređaj ubacite samo D-Sub tj. analogni konektor, i odredite mu cenu koja je čak ispod 300 evra, sigurno ne očekujete da će ljudi pohvaliti sliku koja je „najbolja na svetu“ ili boje koje su „najintenzivnije“. Ali ovo ne znači da je monitor loš, naprotiv, apсолutno ima svoju ciljnu publiku.

Dizajn je poznati Benq izgled sa crnom bazom i srebrnim „ramom“ oko ekrana. Kao što smo već napomenuli, od konektora ćete dobiti samo D-Sub, što pored toga što u proizvodnji smanjuje cenu, smanjuje i carinu prilikom uvoza u našu zemlju i zemlje Evrope, pa na taj način dobijate „dupli popust“. Ovo obezbeđuje već pomenutu cenu od ispod 300 evra sve zajedno sa porezom, što se definitivno može posmatrati kao trenutno best buy rešenje. Iskorišćemo ovu priliku da pomenemo da Benq izdaje i dva brata ovom modelu, a to su 222W, koji donosi i DVI ulaz, kao i 222Wh, koji stiže sa HDMI-jem, pravom „poslasticom“ većine Benq monitora. Naravno, i cene su više, ali i tu možemo govoriti o relativnoj isplativosti.

Nakon što 222Wa izvadite iz kutije, primetićete da su njegove dimenzije zaista impozantne. Iako je wide tipa, dijagonala od čak 22 inča doprinosi tome da se ovaj ekran bez ikakvih problema možete koristiti umesto kućnog televizora, naravno, uz dodatak TV tunera. Kao referentni ekran koristili smo 930BF, legendarni Samsung-ov monitor sa jednim od najboljih panela na tržištu. I situacija je prilično jasna, i ne treba je ni kriti – kada pogledate recimo crnu pozadinu na Benq monitoru, ona vam se može učiniti crnom. Međutim, ako Benq uključite pored 930

BF, shvatićete, kao na rek-lami, da „crno više nije crno“, i da je Benq morao da koristi Perwoll Black Magic da bi očuvao svoj kvalitet. I baš kao i crna majica oprana 50 puta, tako „sivkasto“ izgleda crna na Benq-u. Stvari se donekle popravljaju korišćenjem predefinisanih modova za film, slike ili video igre, ali samo na drugim nijansama, dok će popularna „black“ i dalje ostati „isprana“. Međutim, ne treba izgubiti

Kontakt: [Kimtec, www.kimtec.co.yu](http://www.kimtec.co.yu)

iz vida da je u vreme svog pojavljivanja 930BF koštao oko 430 evra, a da je Benq u ovom trenutku iste visine kao popularna devetnaestica, ali da poseduje veću širinu. To naravno znači veliko smanjenje ako ne i kompletno eliminisanje crnih štrafti sa gornjeg i donjeg dela ekrana dok gledate omiljenu seriju ili film.

Referentne igre bile su nam S.T.A.L.K.E.R., City of Heroes, Virtua Tennis 3 i Jade Empire Special Edition. Pokrenuli smo ih čak i paralelno na oba monitora, kako bismo videli razlike. Dok se krećete po svetlim predelima punim živahnih boja 222Wa uspešno prati Samsung 930BF, ali se pri tamnijim scenama i video sekven-cama (u STALKERu na primer) apsolutno primećuje nedostatak dobre crne boje. Ista je situacija i sa filmovima, pa većina scena ima tendenciju da izgleda pomalo isprano, naravno ukoliko se odigravaju u mraku. No ipak, ovo su neke stvari koje mogu ali i ne moraju uticati na čoveka, u skladu sa njegovim navikama.

Pre generalnog zaključka, ostali smo vam dužni i neke tehničke karakteristike



koje vam mogu pomoći u odabiru. Benq rezolucija je 1680x1050, rastojanje između piksela je 0.282mm, kontrast je 700:1, osvetljenost 300cd/m2 a vreme odziva je 5 milisekundi, iako je ono ipak nešto više u praksi.

Nekako nas je krenulo da ovog meseca zaključke za hardver kojeg opisujemo možemo da izvedemo vrlo, vrlo lako. Benq 222Wa vas sigurno neće impresionirati svojim kvalitetom slike. Šta više, ne poseduje čak ni DVI konektor. Crna je slaba, boje često umeju da izgledaju isprano, ali ljudi, košta ispod 300 evra! Ukoliko niste profesionalni dizajner ili čovek kojem baš toliko smeta to što slika nije najbolja moguća, onda je zaista dobro da porazmislite o ovom modelu, jer vam uspešno može zameniti kućni televizor, dijagonala je dovoljno velika za opušteno gledanje filmova i serija i jedino što vam možda može zasmetati je to što je nativna rezolucija zaista velika pa ukoliko ne želite „rastezanje“ morate imati dovoljno jak hardver koji igre može da „tera“ u 1680x1050.

GeCube X1950XT AGP



Pre dve i po godine predstavljen je naslednik AGP porta, PCI – Express. Sa njim je omogućeno isporučivanje 75W grafičkim kartama, za razliku od maksimalnih 42W za AGP. Tu je takođe i veća propusna moć, a sve to je nagovestilo penziju za stari slot. Međutim, treća godina polako protiče i još uvek se proizvode modeli sa AGP slotom. Iako je originalno namenjen PCI Express magistrali R580+ GPU je i na kartici koju smo imali na testiranju “pokazao zube”. Proizvođač koji se odlučio na ovakav korak je GeCube.

Svakako ste upoznati sa činjenicom da ova kompanija proizvodi kartice sa isključivo ATI.AMD čipovima i da je jedan od njihovih vendora u koga imaju najviše poverenja. To je dovelo do realizacije projekta “najjača AGP grafička karta”. Kako je sve izvedeno u praksi, pročitajte u tekstu koji sledi.

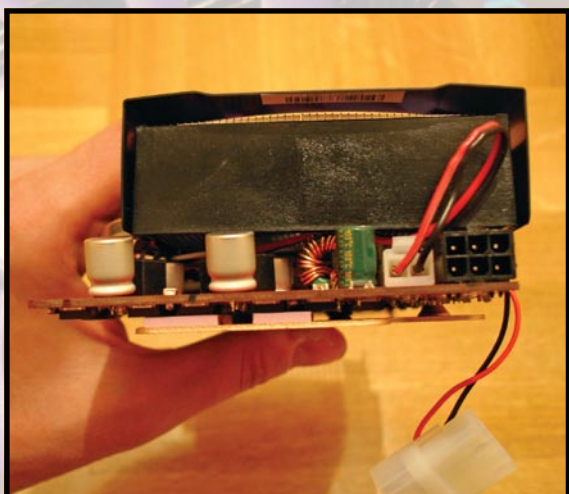
R580+ GPU je, kao što je poznato izrađen u 90nm proizvodnom procesu.



Svojevremeno je bilo govorkanja da će biti sečen sa 80nm vafera, ali od toga nije bilo ništa, pa je na PCI Express karticama (X1950XTX) kao opravdanje “plusa” u imenu implementirana GDDR4 memorija. To predstavlja praktično jedinu razliku u odnosu na R580. Što se ovog testa tiče, Gecube nas je obradovao sa X1950XT AGP modelom. Tehničke razlike u odnosu na PCI-E pandana su primenjene gde je bilo neophodno, pa umesto GDDR4, ovde je se nalazi 256MB GDDR3 memorije. To bi bilo to. Ono već viđeno se nalazi i na ovoj kartici, pa su tu 48 pixel pajplajna, osam vertex šejdera, 16 teksturnih jedinica i isto toliko rasterskih operatora. Od izlaza karta poseduje dva DVI, i TV-out, a podržani su HDTV, HDCP. U paketu stiže i DVI-to-HDMI konverter, ali mi nismo bili u mogućnosti da proverimo funkcionalnost pomenutog. Rashladni sistem je svakako napredan, izveden u TEC (Thermal electric Cooler) tehnologiji, o čemu će biti reči kasnije.

Grafička karta je spakovana u veliku crveno – belu kutiju, u kojoj se pored samog adaptera nalazi kratko uputstvo, CD sa drajverima i par kablova. Ništa od igrice, strapova, torbica i USB hub-ova što je u neku ruku mana imajući u vidu

da X1950XT AGP “puca” visoko. Karta deluje veoma lepo, referentni dizajn je izmenjen jer GeCube nije jedan od onih proizvođača koji samo lepi nalepnice. Masivni hladnjak zauzima susedni slot, a sastoji se od bakarne osnove i aluminijumskog tela sa heat-pipe-ovima i dva velika X-Turbo fan ventilatora. Karta zahteva dodatno napajanje, izvedeno u vidu 6-pinskog PCI Express konektora u gornjem desnom uglu kao i posebni molex konektor za ventilatore kako bi se omogućila TEC tehnologija. To nas dovodi do prve u nizu zanimljivosti vezane za ovu karticu. TEC ili „Peltier cooling” tehnologija, nazvana po francuskom naučniku Jean Charles Athanase Peltier-u koji ju je izumeo, dosad je viđana kao rešenje za hlađenje procesora i pojedinih modela kućišta. Zbog toga TEC na grafičkim karticama predstavlja ekskluzivu, što je još jedan plus za Gecube. Princip rada TEC tehnologije omogućava da se korišćenjem posebnih poluprovodnika koji se nalaze između dve keramičke površine stvara velika toplotna disipacija i formiraju se hladna i topla strana. Heat-pipe-ovi povezuju GPU sa toplom i sa hladnom stranom, prebacujući toplotu sa procesora, a hladeći ga sa dva heat-pipe



sa hladne strane. Topla strana se hladi ventilatorima koji duvaju vazduh preko aluminijumskih rebara, dok i hladna strana ima svojevrsnu pomoć od strane istih. Problem sa TEC tehnologijom je što temperatura na hladnoj strani može dostići nivo koji je niži od temperature vazduha u okolini, pa bi vazduh koji prelazi preko površine hladnije od sebe izazivao kondenzaciju. Ovo je rešeno tako što se do određene temperature GPU hladi samo sa heat-pipe-ovima sa hladne strane, a kada temperatura dostigne određeni nivo aktivira se TEC tehnologija. Što se potrebnog napajanja tiče, na samoj kutiji postoji sličica koja kaže da je potrebno minimum 550W. Ovaj podatak prihvatite sa rezervom jer se u praksi ponavlja stara priča o kvalitetu napajanja. U prvom pokušaju, sa Chieftec 360W nije "išlo", ali je Hiper "zmaj" od samo 480W bez problema podneo testiranje u sistemu sa tri hard diska i overklokovanim X1950XT. Još jedna u nizu zanimljivih stvar koju smo primetili je da je zadržan lim sa prerezima pomoću kojeg se kartica pričvršćuje za kućište. Pretpostavljamo da je referentni X1950XT tim putem izbacivao topli vazduh, dok su dodatne rupe ovde nepotrebne jer je sistem hlađenja drugačiji.



Na testovima se pokazala prava snaga R580+. Kao što se može videti iz tabele, Gecube nas nije razočarao. Sa fabričkih taktova za GPU i memoriju od 650/1400 MHz uz pomoć AtiTool-a postigli smo mnogo. Iako je omogućeno ubrzavanje preko Overdrive sekcije u Catalyst Control Panel-u, X1950XT je je mogao i preko maksimalnih 675/1500 MHz. Zato je korišćen ATI Tool pa je dostignuto 710 MHz za čip i odličnih 1740 MHz za memoriju. Ovim rezultatima se potvrđuje da je Gecube dobar na polju overklokinga i da nastavlja po starom. Mi svakako ne zameramo.

Kartica koju smo mi testirali bila je sample primerak, pa o ceni kod nas još uvek ne možemo govoriti. Nadamo se da neće biti neprijatnih iznenađenja što se toga tiče. Sa druge strane, ova Gecube investicija je namenjena da bi se istrošile zalihe R580 čipa. Dok ovo budete čitali, R600 će već biti predstavljen u Tunisu, pa je za očekivati da X1950XT AGP nije napravljen u milionskim serijama. To povlači za sobom i cenu koja ne može neograničeno padati. Ono što je interesantno u AGP priči je da postoje najave da će RV610 i RV630 čipovi sa DirectX 10 podrškom takođe biti na AGP karticama. Činjenica je da bitka na ovom polju odavno nije primarna proizvođačima, ali je pitanje pobednika je ostalo otvoreno. Čitava "frka" prebačena je na

drugi front gde se vode teške bitke za prevlast nad PCI-Express platformom. Konkiurentske rat i dalje traje, pa ne čudi što protivnici na trenutak dovuku tešku artiljeriju na stare frontove i zadaju jak udarac da bi zadržali strateški bitne položaje. Nismo sigurni koliko je opravdano praviti jače kartice od ovakvih za AGP slot jer će u toj priči usko grlo sistema svakako biti procesori, a oni koji adekvatno mogu da iskoriste snagu ove kartice koštaju puno. U svakom slučaju, preostali korisnici AGP magistrale su svakako na dobitku. Gecube X1950XT AGP je odlična kartica sa najboljim čipom koji kanadski proizvođač ima tržišno dostupnog, sa naprednim sistemom hlađenja što omogućava dobar overkloking. Zbog toga frame rate u 1280x1024 rezoluciji u najnovijim igricama ne pada ispod 50 – pa je X1950XT AGP dobitna kombinacija za vaš posustali Athlon64. Od nas, topla preporuka.

Marko Nešović

	GeCube X1950XT	
1280x1024	Default	4AAx8AF
3DMark 06	1932/2192	1640/1476
3DMark 05	7506	6876
Doom 3	90.2	78.7
F.E.A.R.	72	56
Call of Duty II	67.2	59
Prey	64.7	53.7
Default clock	650/1400Mhz	
O/c	710/1740Mhz	
Test konfiguracija	Athlon64 2800+, MSI K8N Neo Nforce3 250, 2x512MB Infineon DDR400, Catalyst 7.3, Windows XP SP2	

BEŽIČNO OD SAITEK-a

Kineski Saitek je još osamdesetih godina počeo sa formiranjem brenda koji je ubrzo postao sinonim za elektronsku zabavu, kada je svet obradovao elektronskom verzijom šaha. Ogromna popularnost koja je bila zavređena kanalisana je desetak godina kasnije na polje igračke opreme. Konkurencija je bila oštra, ali su kinesi uspjeli da ostanu rame uz rame sa kompanijama kao što su Logitech i Genius. Gradeći svoju poziciju na tržištu, Saitek je kvalitetom i funkcionalnošću počeo da se uzdiže iznad ostalih proizvođača i ubrzo su njihovi džojstici postali jedini izbor među kontrolerima za simulacije letenja.

Gama proizvoda koju Saitek nudi je ogromna i pokriva gotovo sve segmente tržišta igračkih kontrolera i pomagala. Jedan koji se kod nas obreo na testu je P2900 Wireless. Kao što je u imenu naglašeno jedan od glavnih aduta koje nam ovaj gamepad nudi je to što vam nisu potrebni nikakvi kablovi. Dakle, samo udobna fotelja, grickalice i ortak koji će sa vama ukrstiti koplja, bilo to na Fifi, Mortal Combat-u, Tekken-u ili nekom NFS-u. Kvalitet izrade kod Saiteka nikad nije dovođen u pitanje, pa nismo ni imali razloga da ovoga puta posumnjamo. Kvalitetna crna plastika, blago gumirani rukohvati, analogni kontroleri kao i odsustvo bilo kakvog krckanja odaju utisak trajnosti.

Za promenu, na tržištu se pojavio još jedan gamepad koji nije dizajniran po ugledu na PlayStation kontrolere. To nikako ne uzimamo kao minus jer je uređaj ergonomski korektan i posle

višečasovnog igranja ne umara prste, niti klizi iz ruku usled znojenja, zahvaljujući pomenutoj gumiranoj površini. Gamepad poseduje osmosmerni d-pad, 6 dugmića na prednjoj i 4 na zadnjoj strani kao i dva analogna džojstika, takođe sa gumiranim površinama. Pored osnovnih, sa zadnje strane se nalazi on/off slajder, dva dugmeta na sredini od kojih je jedno za aktivaciju analognih kontrolera, a drugo za traženje baze. Sa prednje strane, tik iznad 6 dugmića se nalazi i svetleće FPS dugme koje uz odgovarajući drajver omogućava da kontroler u potpunosti zameni tastaturu i miša u igrama iz prvog lica.

Povezivanje sa računarom je svedeno na jednostavno ubacivanje prijemnika u USB port, ubacivanje AA baterije (koja ide u pakovanju) u pad, i uključivanje istog. Pri prvom povezivanju nisu potrebni nikakvi drajveri jer Windows prepoznaje gamepad i sam vrši neophodnu kalibraciju.

Kada dugmence na poleđini prebacite u ON položaj, zasvetleće zelena lampica na sredini i obavestiće vas da je signal aktivan, dok će histerično treperiti u slučaju da ne može da pronađe signal ili upasti u crvenu boju kada u periodu neaktivnosti. Da bismo namučili gamepad instalirali smo PES7, Fifa07, NFS: Carbon, Tekken III i S.T.A.L.K.E.R., zavalili se, skupili društvo iz kraja i počeli da igramo. Već

na početku prvog turnira u PES7 džojstik je počeo neprijatno da štucka, tj da na trenutke gubi kontakte, pa smo ga morali restartovati par puta. Pošto je ponašanje bilo učestalo, morali smo da se odvojimo od kompjutera gde se igrao PES7 i da se prebacimo u grupu fanova Fife, kako bi proverili da li je ponašanje uzrokovano igricom ili kontrolerom. Nažalost simptomi su ostali isti pa smo nakon igranja Carbona, i čestog „seckanja“, probali da napravimo optičku vidljivost između gamepada i prijemnika. Ovo je upalilo i Saitek je počeo da blista. Zavidna ergonomija, dobar odziv tastera, precizni d-pad i analogni kontroleri, pristupačni bočni tasteri i gumirani rukohvati ponosno su isticali ovaj gamepad. Još jednu manu su mu našli pobornici PS kontrolera, zbog drugačijeg rasporeda desnih tastera, jer se dešavalo da naviknuti na PS padove često „iskaču“ u meni za pauzu. Nakon skidanja softvera koji omogućava aktivaciju FPS moda, i njegove konfiguracije, pokušali smo da igramo S.T.A.L.K.E.R., ali je stečen utisak da ova funkcija ima bolju primenu u igrama iz trećeg lica, jer mi nismo uspjeli da se snademo, verovatno zato što smo naviknuti na tastaturu i miša. Utisak je da Saitek želi da progura kontrolere i u polje FPS igara, ali da mu to ovoga puta nije pošlo za rukom, jer subjektivno je mišljenje potpisnika ovih redova da analogni kontroleri i slične zamene još dugo neće moći da pariraju mišu i tastaturi, ali to ne znači da ne treba da očekujemo RPG ili RTS dugme u narednim generacijama gamepad-ova.



Drugi uređaj koji danas predstavlja Saitek je Cyborg Evo Wireless. Opet bežični uređaj, samo sada sa podužom tradicijom iza sebe, i kao što smo pretpostavili, ovde mane u prijemu nema, možete trčkarati okolo sa Cyborgom u rukama (mada nije preporučljivo) bez brige da će avion koji kontrolirate izgubiti komande i slupati se. Kao lider na polju džojstika, firma koja je prva svetu ponudila ambivalentni džojstik nam ponosno predstavlja novu evoluciju Cyborga. Evolucija nam donosi brzi prednji okidač, pet dugmića za pucanje, osmosmerni POV džojstičić, ručicu za gas, dva „shift“ tastera i dodatna četiri dugmeta na bazi kao i trostruko podesivi oslonac šake, koji se može menjati sa leve na desnu stranu. Prijemnik je obeležen žutom tračicom i nalazi se sa donje strane baze, i ovo rešenje je vrlo zgodno prilikom pomeranja džojstika jer uvek možete prijemnik spakovati sa palicom bez bojazni da ćete ga izgubiti. Baza prima jednu AA bateriju i ona po tvrdnji proizvođača treba da izdrži 50 sati aktivnog igranja. Izostalo je osvetljenje dugmića u cilju uštede baterije, a obaveštenje da je Evo povezan sa računarom daje nam crvena signalna lampica na vrhu kontrolera.

Kao što smo navikli od Saiteka, proces instalacije je vrlo jednostavan, i sve što treba da uradite je da instalirate softver sa pratećeg CD-a kojim omogućavate programabilnost tasterima. Nakon instalacije adekvatni program se smešta u system tray i omogućava vam da prema sopstveni potrebama prilagodite funkcije tastera.

Ukupno gledano Cyborg Evo Wireless poseduje jedan okidač, jedanaest dugmića, ručicu za gas, i osmosmerni POV kontroler. Pet od jedanaest dugmića, okidač i POV džojstik su smešteni na glavi

ručica koja pruža dovoljno jak otpor za veoma preciznu kontrolu, a zbog pozicije odgovara ljudima leve i desne orijentacije (ruku). Rudder kontrola je implementirana standardno, okretanjem ručice oko svoje ose, a otpor pruža prilično jaka opruga što se i ranije pokazalo kao dobra osobina.

Dizajn Evo-a definitivno predstavlja jedan od najjačih aduta ovog kontrolera. Činjenica da je lagan, tj da ne poseduje force feedback te je osnova plastična malo smeta jer vas tera da prilikom igranja držite osnovu drugom rukom da se ne odlepi od stola, dok gumene papučice sprečavaju proklizavanje. Kao što je rečeno dizajn je jedan od najjačih aduta, ali ljudi ne kupuju džojstike samo zbog lepog izgleda (bar ne svi) već i zbog upotrebljivosti i funkcionalnosti. Testiranje je sprovedeno kroz Microsoft Flight Simulator X (čiji demo se dobija uz džojstik) kada je simulacija letenja u pitanju, a NFS: Carbon za vozačke varijante. Prilikom igranja Saitek nije podbacio i zaslužio je zadržao krunu najboljeg džojstika za simulacije i letačke igrice uopšte. Preciznost je bila na najvišem nivou, a upotrebljivost zadovoljavajuća, ako zanamarimo činjenicu da jedna strana baze džojstika postaje neupotrebljiva jer je ta ruka na palici. Ono što nas je iznenadilo je da nikakvo navikavanje na palicu nije potrebno i da dugo igranje ne izaziva nikakav zamor, pre svega zbog dobro raspoređenih tastera i odlične ergonomije. U NFS: Carbon Saitek nas je naterao da zaboravimo na džojpedove i da uživamo u preciznoj vožnji sa (r)evolucionarnom palicom. Naravno da je Cyborg Evo još uvek daleko od volana, ali može da posluži kao adekvatna zamena većini džojpedova.

stoji ergonomija, kvalitet izrade, dobri analogni kontroleri, pregršt dugmića, odsustvo kablova i precizne komande dok suprotnu stranu predstavljaju loša konekcija, kojoj smeta i par listova papira, neupotrebljivo FPS dugme u kompletu sa mnoštvom igara koju tu funkciju ne podržavaju (Call of Duty, Quake 4, Far Cry....), kao i nestandardan raspored dugmića koji će odbiti veliki broj korisnika naviklih da igraju Fifu i PES na Sony-jevima kontrolerima. Što se P2900 tiče, ostaje da u narednom broju probamo „žičnu“ verziju i saopštimo utiske. Nasuprot njemu najsvetliju tačku u celoj proizvodnoj paleti kineskog proizvođača predstavlja Cyborg Evo Wireless koji jednostavno nema konkurenciju na tržištu i pleni svim svojim kvalitetom. Jedine dve zamerke su lagana baza i nemogućnost pristupa drugim dugmićima na bazi ali je zato sve ostalo jednostavno – savršeno. Mi smo uspeali da nađemo dlaku u jajetu, ali ne mislimo da ovo uopšte ima uticaja na sveukupnu sliku, te vam ukoliko volite letačke igrice i vožnje najtoplije preporučujemo Cyborg Evo Wireless. Dakle, evolucija nam je donela nešto dostojno divljenja, na nama je da uživamo i da se nadamo da će ista zakačiti još neke proizvode Saiteka.

Marko Nešović

Kontakt: Compdesk, www.compdesk.co.yu

Cyborg-a. Dva od šest dugmića na bazi su shift dugmići i preko njih se mogu dodati dodatne funkcije ostalim tasterima. Na vrhu džojstika se nalaze i dva metalna zavrtnja preko kojih se koriguje nagib i ugao tastera koji su namenjeni palcu, te svako može konfigurisati Evo prema svojim potrebama. Na oko dve trećine palice nalazi se platformica za odmaranje ruke koja se može pomerati po visini i prebacivati sa leve na desnu stranu, a sve preko još jednog metalnog zavrtnja. Sredinu zadnjeg dela baze krase masivna gas

Preporučene cene ovih bežičnih modela su oko 3000 dinara za P2900 i nešto malo preko 4000 za Cyborg Evo. Dok džojstik predstavlja definitivni bestbuy i vredi svake uložene pare dotle džojped treba zaobići. Na strani P2900



nVidia GeForce 8600GTS

Ko čeka, taj i dočeka. Stara narodna, vekovima je uspevala da opravda razne besmislice zbog kojih je vreme neumitno proticalo bez onoga što su ljudi želeli. U IT industriji, kada na neki proizvod čekate to obično znači da nešto nije u redu. Kasni se sa proizvodnjom, sa tehničkom pripremljenošću, realizacijom. U međuvremenu, javnosti se “prodaju” razne priče i opravdanja.

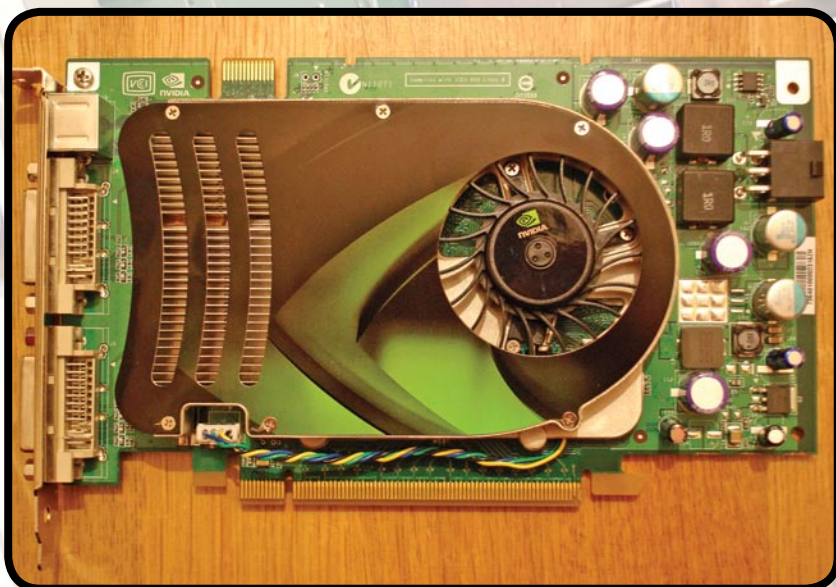
Razlog zašto smo mi, zajedno sa celim svetom čekali 17. april 2007. da bismo zvanično videli kako izgledaju nove kartice nVidijine serije 8 je potpuno suprotan od navedenog. Naime, ovoj kompaniji jednostavno dobro ide! U prethodnom periodu su izbacili nekoliko dobrih proizvoda, prethodna, 7. generacija se pokazala odlično, pa se sa preostalim 8xxx karticama čekalo da bi prodaja proizvedenih G70 i njegovih derivata bila što veća. Za ovako nešto svakako je kriv AMD, odnosno ATi. Njihova nova generacija čekala se predugo i biće predstavljena u momentima dok budete čitali ovaj tekst ili čak i kasnije. To je zapravo glavni razlog zašto tek sada govorimo o 8600GTS i GT karticama. Činjenica je da su 8800GTX i GTS već šest meseci na tržištu, da se mogu pazariti, predstavlja prikaz moći i snage nVidije. Ali, po pravilu, relativno mali broj kupaca su odlučuje na kupovinu skupih kartica jer je većina orijentisana na granicu od 150-250€. Upravo u tom segmentu su vladali 7600GT, 7900GS i 7950GT. 8600GTS i kolege su tu da ih zamene, baš u trenutku kada ATi.AMD predstavlja svoje HD2xxx akceleratora.

nVidia je pomenutog 17. aprila svetu obznanila tri nova GPU-a. U pitanju su čipovi kodnih imena G84 i G86, odnosno 8600GTS, 8600GT i 8500GT akceleratori. Napravljena je merljiva razlika, kako

među njima, tako i u poređenju sa karticama 8800 serije. U praksi to znači da je npr. novi G84 čip deo G80, odnosno da raspolaže sa delom tranzistora G80. Kada se uključe brojke i ostali egzaktni momenti u projektovanju grafičkih čipova to izgleda ovako: G84 koji se nalazi na novim 8600GTS i 8600GT karticama raspolaže sa 289 miliona tranzistora, za razliku od G80 koji je na koti 700 miliona. Kada se upotrebi prosto deljenje dolazi se do brojke 2.42. Toliko puta je operativno manji G84. G86 koji dolazi na sa 8500GT karticama je još skromniji i sa 209 miliona tranzistora predstavlja zamenu 7300GT karticama u bližoj budućnosti, kada DirectX era

zaživi. 8600GTS i GT su planirane umesto jačih kartica. Kojih i po kojoj ceni – u redovima koji slede.

Imajući u vidu fokusiranu snagu, stvari su koncipirane na sledeći način. Izrađen u 80nm proizvodnom procesu, G84 raspolaže sa 32 stream procesora unificirane prirode zadužene kako za pixel, tako i za vertex shader instrukcije. Tu su i 8 ROP-ova, rasterskih operatora, kao i 16 teksturnih jedinica (TMU). Standardno za ovu klasu akceleratora, bar što se nVidije tiče je i 128-bitna memorijska magistrala, što se može posmatrati i kao problematično. Ali o tome kada konkurenti predstave svoje

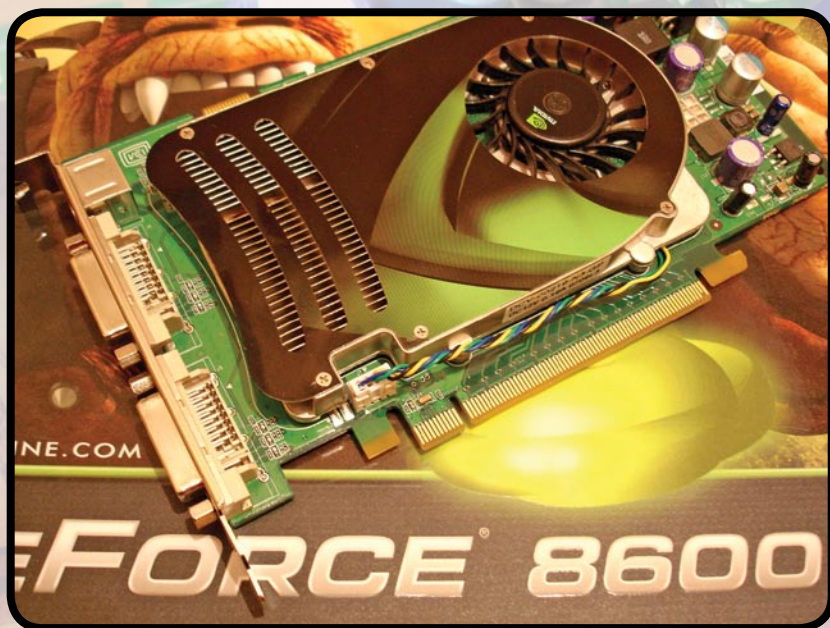


novitete. U ovom trenutku, u paketu sa 256MB DDR3 memorije je sasvim dovoljno što se bilo kog DirectX 10 naslova tiče. Ah, da, još uvek nema DX10 igara, potpuno smo na to zaboravili. Ili ne?

Kod ovog čipa koji se ugrađuje na dve vrste kartica, kao što smo prethodno napomenuli razlika je napravljena samo u klockovima GPU-a i memorije. Tako je i na 8600GT karticama isti G84, doduše primetno usporen. Kod GTS-a, fabričke vrednosti su 675 MHz za GPU i 1000 MHz (2 GHz efektivno) za memoriju. Stream procesori rade na 1.45 GHz. 8600 GT je sporiji, pa GPU funkcioniše na 540 MHz, memorija na 700 (1400 GHz efektivno), a 32 stream procesora na 1.19 GHz. To pravi dovoljnu razliku u performansama da bi cena bila niža, ali je "mačka u džaku" jer će 8600GT biti odličan overkloker. To je i potvrđeno na stranim sajtovima, a kada mi dođemo do primerka ove kartice, za očekivati je da ćemo zaključiti slično.

G86 koji će dolaziti na 8500GT karticama je, kao što smo rekli najslabiji u čitavoj priči. Sa 16 stream procesora, GPU-om na 450 MHz i DDR2 memorijom na 128-bitnoj magistrali na 800 MHz, ciljaće one koji žele da za "sitne novce" igraju DirectX 10 naslove. U tom pristupu, za očekivati je mnogo pasivno hlađenih kartica koje neće prelaziti 100€ ni u kom slučaju. Živi bili pa videli.

Ono što je po nama najvažnija novina koju donose novi nVidia čipovi je Pure Video HD 2. Sa Pure Video tehnologijom predstavljenom sa serijom 7 nVidia je ušla u svet High Definition decodinga sa željom da rastereti sistemski procesor i iskoristi velike mogućnosti svojih čipova. Ista tehnologija bila je implementirana i u G80, odnosno 8800GTX i GTS modele. Kod 8600 i 8500 familije



akceleratora izvršena je revizija Pure Video, pa u ovoj drugoj inkarnaciji zaista funkcioniše kako bi trebalo. Prema nVidiji, zauzeće sistemskog procesora bi drastično trebalo da bude smanjeno, prvenstveno zbog potpuno novog Video Procesora. VP2 je dizajniran da solo može dekodirati MPEG2 HD, VC-1, WMV9 i H.264 kodeke. Implementiran je takođe i H.264 Bit Stream (BSP) procesor, a budući da je ovaj kodek (H.264) u upotrebi kod Blu-Ray i HD-DVD formata, nije teško zaključiti gde nVidia cilja. Naravno, realnu upotrebljivost očekujemo u mesecima pred nama. Divno će biti pazariti Blu-Ray dražev i novu grafičku karticu i gledati HD film na mašini sa Celeron ili Sempron procesorom i 512 MB memorije.

Kartice na testu

Kod nas su na test, proveru i seciranje došle tri kartice. Iako su sve sa G84 čipom i GTS sufiksom, prilično se razlikuju međusobno.

Point Of View 8600GTS je prva kartica koje smo se dokopali. Kao što na slikama možete videti, radi se o potpuno referentnom modelu sa zelenim PCB-om, istom takvom nalepnicom i kulerom koji (sva sreća) zauzima jedan slot. Gabariti su prilično skromni, tek nešto veći od 7600GT modela. Kartica raspolaže sa dva DVI-I konektora, HDCP podrškom i video izlazom. Ventilator je solidno veliki imajući u vidu da se radi o jednoslotnom rešenju, a na prvi pogled izgleda da hladi aluminijumska rebra. Kada

se rashladni sistem ukloni, na donjem delu je lako uočiti bakarnu bazu koja pranja na GPU i čini hlađenje efikasnijim. Instalirana memorija je naravno GDDR3, u količini od 256 MB. Skinuvši kuler utvrdili smo da se radi o Samsung 1.0 ns čipovima.

Radne frekvencije ovog modela su, bar što se GPU-a tiče nešto povišene u odnosu na fabričke. Tako, G84 procesor radi na 700 MHz, dok je memorija na standardnih 2 GHz. Overklocking mogućnosti su dobre i 760 MHz za GPU i čak 2380 MHz za memoriju su rezultati za poštovanje.

ASUS 8600GTS TOP dolazi u siromašnom pakovanju. Naravno, ovo ne treba da čudi, obzirom da se radi o test primerku, kao i u slučaju PoV kartice.

Fizički, razlike su čisto kozmetičke prirode, pa je umesto zelene nVidia nalepnice na ASUS kartici karakter iz igre STALKER. Ta slika je tu da nam pokaže da ASUS sa 8600GTS TOP karticama poklanja i vrhunsku igru. Nažalost, u kutiji koja se našla kod nas na testu bili su samo kablovi, disk sa dražverima i DVI-D-sub konverter. Kada se ova kartica nađe u maloprodaji, kupci će se sigurno obradovati mogućnošću da "ubijaju Nemce" u okolini nuklearne elektrane u Černobilju.

Overklocking	GPU/Mem [MHz]
ASUS GeForce 8600GTS TOP	770/2400
PoV GeForce 8600GTS	760/2380
Gigabyte Geforce 8600GTS	730/2080



Ono što ovu karticu čini posebnom je kao i uvek, sufiks TOP. ASUS nas je stvarno oduvao sa radnim frekvencijama svoje kartice. Umesto 675 MHz, G84 radi na 745MHz, a memorija je ubrzana za čitavih 290 MHz i radi na 2290 MHz. Jedan od jačih TOP-ova sa kojima smo se susreli. Naravno, tu nije kraj ubrzanjima, ali overkloking ne donosi ništa spektakularno u odnosu na referentni Point of View. Dostigli smo identičnih 770 MHz za GPU i 2400 MHz za memoriju što pokazuje da u ove kartice gotovo iste, uz nešto "nasviraniji" BIOS kod ASUS modela.

Gigabyte je, za razliku od ostalih proizvođača GTS-u kartici koju nam je poslao na test prišao iz sasvim drugog



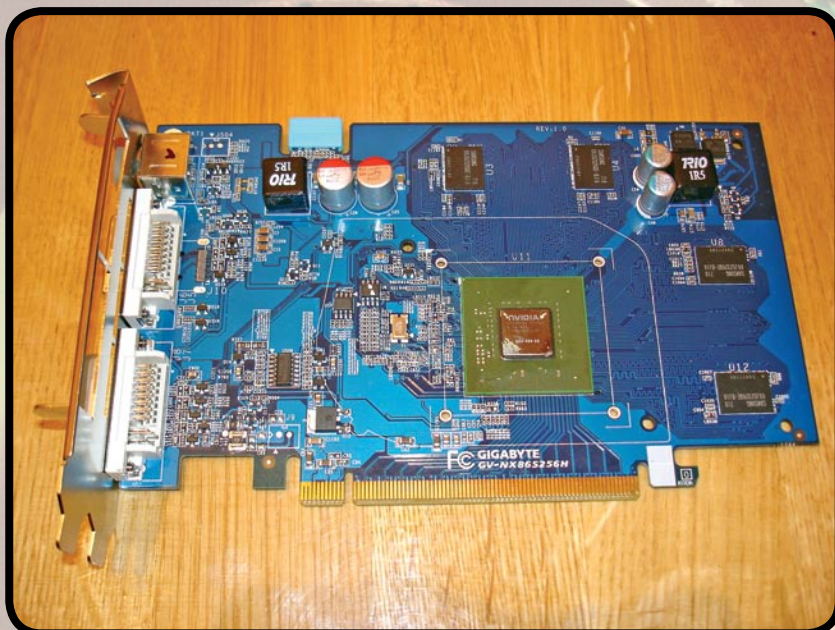
ugla. 8600GTS Silent je logično, pasivno hlađena, sa izmenjenim PCB-om u odnosu na referentni. Najveća promena je svakako odsustvo šestopinskog konektora za napajanje koga poseduju kako ASUS, tako i PoV. Rashladni sistem je solidan, zauzima dva slot-a i koristi sistem toplotnih cevi. To obezbeđuje normalno funkcionisanje na fabričkim frekvencijama (675/2000 MHz) ali bi sigurno predstavljalo usko grlo ukoliko bi se G84 razmahao koliko može. Zato je overkloking skroman (730/2080 MHz) i verovatno ograničen nešto nižim voltazama grafičkog čipa i memorije.

Koncept pasivnog hlađenja kao takav funkcioniše dobro, a za očekivati je da će Gigabyte u maloprodaju "gurnuti" i kartice sa ventilatorima koje je već neko vreme realizuje sa Zalmanom. Tada će sigurno biti rame uz rame sa ostalima na testu.

Prema do sada napisanom kartice na testu i novi nVidia čipovi nemaju mana. Naravno, nismo ih uporedili sa bilo čim da bismo mogli i jednu da iznesemo. Zato, pravac na studiranje tabele.

Gotovo? E, pa sada ni vama nije teško

1280x1024	ASUS GeForce 8600GTS TOP	PoV GeForce 8600GTS	Gigabyte Geforce 8600GTS
Radna učestalost (GPU/Mem) [MHz]	745/2290	700/2000	675/2000
3DMark06 SM2.0 / SM3.0	2657/2339	2434/2123	2369/2080
3DMark06 (FSAA 2X/AF 8X)	1924/1478	1756/1336	1714/1318
3DMark05	10411	9543	9346
3DMark05 (FSAA 2X/AF 8X)	7900	7104	6944
Doom 3 Hq	122.2	113.7	111
Doom 3 (FSAA 4X/AF 8X)	67	59.8	59.1
FEAR Hq	85	79	79
FEAR (FSAA 4X/AF 8X)	42	38	39
CoD2 Maximum	50.5	45.1	44.1
CoD2 (FSAA 4X/AF 8X)	34.4	28.1	27.4
Prey Hq	65.2	61	59.6
Prey (FSAA 4X/AF 8X)	48	43.7	42.5
Cena (€)	uzorak	uzorak	uzorak
Kontakt	Kimtec www.kimtec.co.yu	Kimtec www.kimtec.co.yu	www.gigabyte.com
Test konfiguracija	MSI K9N Ultra, Athlon64 FX 62 @ 2,8 GHz, PQI DDR2 800MHz 2 x 1 GB, WinXP SP2, Catalyst 7.3, Forceware 158.19		
	Ploču i memoriju za potrebe testiranja ustupio Pakom, www.pakom.com		
	Procesor ustupio AMD, www.amd.com		



dobre proizvode, vendori su odlično odradili posao sa karticama koje smo imali u ovom prikazu, a kupcima ostaje da čekaju, tajming sada nije dobar. Čak ni Blu-Ray i HD-DVD enkoding na slabijim računarima, što je neverovatno dobra osobina ovih kartica ne može biti iskorišćena kako valja, osim ako ne biste da gledate novog Superman Returns na PC-ju sa drajvom od nekoliko stotina ili hiljada dolara. Jednostavno, evolutivni korak napred, nekoliko meseci pre vremena. Zamerki nema, pravo suočavanje tek predstoji.

Nikola Nešović

da uvidite da od 8600 kartica "nema vajde" u ovom trenutku i to iz nekoliko razloga. Prvi je svakako cena koja je, očekivano za novu tehnologiju, previsoka. U maloprodaji kod nas 8600GTS košta oko 240 €, a sporiji je od Gigabyte 7900GS kao što možete videti koji košta oko 160-180, u zavisnosti od modela. To u praksi znači da treba sačekati, kako sa omasovljavanjem proizvodnje, tako i sa rasprodajom starih kartica serije 7. Ovaj potez nVidije je u neku ruku logičan. Na tržištu nema DirectX 10 naslova, konkurencija, iako brža ili jednaka (X1950PRO, ali DirectX 9) tek treba da predstavi R600 i derivate, a onaj koji bi

trebalo da parira 8600GTS karticama (R630) neće ugledati svetlost dana pre juna. Do tada će se pojaviti i igre za nove kartice, kako iz nVidije, tako iz ATI. AMD-a, cene će sigurno pasti jer će preostale zalihe 7xxx kartica biti rasprodate i kupovina novih modela će imati smisla.

Do tada, možemo reći da je nVidia je predstavila tehnički jako



1280x1024	Gigabyte Geforce 7950GT Zalman	Gigabyte Geforce 7900GS Zalman	Gigabyte Radeon X1950PRO	Gigabyte Geforce 7600GT Silent
Radna učestalost (GPU/Mem) [MHz]	550/1400	525/1440	575/1380	560/1400
3DMark06 SM2.0 / SM3.0	2171/2119	/	1831/2037	1322/-
3DMark06 (FSAA 2X/AF 8X)	1690/-	/	1484/1403	953/-
3DMark05	9590	7363	8702	5080
3DMark05 (FSAA 2X/AF 8X)	8139	6025	7068	3920
Doom 3 Hq	146.6	141.2	113	102.4
Doom 3 (FSAA 4X/AF 8X)	88	84.6	70.4	48.8
FEAR Hq	91	81	78	54
FEAR (FSAA 4X/AF 8X)	57	50	51	31
CoD2 Maximum	61.8	54.9	55.3	35.9
CoD2 (FSAA 4X/AF 8X)	49.6	44	42.7	28
Prey Hq	79.5	72.8	66.9	48.3
Prey (FSAA 4X/AF 8X)	59.8	55.1	47.4	33.2
Cena (€)	230	160	170	120
Kontakt	CT Computers www.comtradeshop.com	CT Computers www.comtradeshop.com	CT Computers www.comtradeshop.com	CT Computers www.comtradeshop.com
Test konfiguracija	MSI K9N Ultra, Athlon64 FX 62 @ 2,8 GHz, PQI DDR2 800MHz 2 x 1 GB, WinXP SP2, Catalyst 7.3, Forceware 158.19			
	Ploču i memoriju za potrebe testiranja ustupio Pakom, www.pakom.com			
	Procesor ustupio AMD, www.amd.com			



Games | 35mm | eXtreme | Orange taste | Binaries | Speed | Tech | ϕ -art

Veb dizajn

Svaki početak je težak i pogled na ogromnu gomilu nepoznate veb sintakse uplašiće i najhrabrije ljude. No, na startu ove priče bitno je znati da, iako je vaše poznavanje veb programiranja možda jednako nuli, praviti uredne male dinamičke sajtove nije ni upola teško koliko se čini.

Krenućemo od samog pojma sajta. Šta je sajt, rečeno na nobovskom nivou? To je uglavnom folder više tekstualnih fajlova koji stoje na nekom udaljenom računaru kojem vi pristupate preko neta. Na primer, kada u Firefox ukucate adresu <http://www.klanrur.co.yu>, Firefox preko HTTP protokola traži i pristupa mašini sa tom adresom (nećemo širiti priču o adresama i IP-u, ako želite više da se informišete o registraciji sajtova, adresama i pristupu, preporučujemo Vikipediju i članak DNS za početak). Firefox potom zahteva početnu stranicu od mašine, a od podešavanja te mašine zavisi koji će odgovor dobiti. Obično je u pitanju „index“ sa ekstenzijom .php, .html, .asp i slično, zavisno u kojem je jeziku pisan sajt. Uzmimo da je udaljena mašina prosledila našem Firefoxu fajl index.php. Firefox potom čita taj tekstualni fajl, prati komande zadate u njemu i na osnovu njih formira stranicu. To u praksi izgleda nekako ovako: Uzmimo da je Firefoxu prosleđen fajl slika.php koji u svom sadržaju ima sledeći tekst: `` Firefox u fajlu prepozna tagove (`<` `>`), te tako zna da je u pitanju komanda. „img“ mu govori da se radi o slici. Naredba „width“ mu prosleđuje da sliku umanji ili uveća na 400 piksela, a „src“ govori adresu gde se slika nalazi. FF uzima te podatke i na osnovu njih izbacuje rezultat u naš prozor, tj. sliku sa tim karakteristikama. Tako se prikazuje stranica. Mašina sa kojom Firefox radi zove se server. Naravno, svi ste čuli za pojam i znate šta znači, ali šta zapravo radi server? Server je program ili mašina zadužena za primanje HTTP zahteva i odgovaranje na njih. Na njemu „stoji“ vaš veb sajt. I OK, rešili ste da napravite sajt. Ono što je neophodno za početak je da instalirate

serverski program na svoju mašinu na kojoj će vaš sajt privremeno da stoji (za to vreme samo sa svog računara možete da mu pristupite), a kad ga završite, tek onda ga šibnete na jedan od internet servera. Pored servera, treba vam još i poslednja verzija PHP-a, koja će omogućiti vašem serveru da prepoznaje PHP kod i baza podataka, pomoću koje možete da vašem sajtu dodajete nove podatke, čitate stare i slično (blog sajt je pravi primer sajta koji se oslanja na bazu podataka). Ove programe možete skinuti odvojeno, preporučujemo Apache server, MySQL bazu podataka i poslednju distribuciju PHP-a, a možete i u paketu, Wamp je popularan paket koji instalira prethodna tri. Instalacija ume da bude bolna, no za sve probleme tu su Readme fajlovi koje nikako nemojte preskakati jer su zaista korisni. Postavili ste server i povezali ga sa PHP-om i MySQL-om, automatski ili prateći Readme uputstva. Sada na računaru imate folder koji se zove po defaultu „htdocs“, osim ako niste u konfiguracionom fajlu odredili neki drugi kao „root“ folder. U njega smeštate sajt. Pisanje sajta od nule na nivou krajnjeg početnika jednako je samoubistvu tako da preporučujemo da skinete neki jednostavan blog paket, recimo sNews (www.solucija.com). Krasi ga lepo razdvojen kod i mnogo mesta za eksperimentisanje. Sa sintaksom ćemo krenuti u sledećem broju, do tad da razdvojimo najosnovnije jezike:



HTML – HyperTextMarkupLanguage – jezik koji se koristi za kodiranje sajtova. Jedan od najstarijih u zanatu. Danas se manje koristi, zbog mnogih nedostataka.

PHP - Hypertext Preprocessor – napredni jezik za kodiranje sajtova. PHP je otvoren softver, tako da svako može doprineti. Koristi se najviše prilikom rada sa bazom podataka i obavljanja komplikovanih funkcija. Ima nešto više od 3.000 komandi.

CSS – CascadingStyleSheet – jezik orijentisan dizajnu strane. Jedina svrha mu je da definiše osobine nekog elementa na stranici, kao što su boja, veličina, okvir i drugo. Ima vrlo jednostavnu sintaksu i lako se savladava.

Javascript – jezik koji se najviše koristi za dinamičke radnje, bez ponovnog učitavanja stranice. Primer – prozorče koje obaveštava da niste uneli sve podatke prilikom registracije ili nečeg sličnog radi se u javascriptu.

AJAX – AsynchronusJavascriptAndXML – Napredni jezik, kombinacija Javascripta i XML jezika. Koristi ga kodovi čiji je zadatak da nabave i korisniku pokažu neku informaciju koja nije učitan sa stranicom, a bez ponovnog učitavanja.

Toliko za ovaj broj, sledeći put radimo osnovnu HTML i PHP sintaksu, pravljenje baze i osnovno konfigurisanje sajta, na osnovu sNews modela.



KLAN RUR

www.klanrur.co.yu

